



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
AUDIOVISUAL MENYUSUN TEKS CERITA PENDEK
BERBASIS *ADOBE FLASH* UNTUK PESERTA DIDIK SMP**

SKRIPSI

**untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada
Universitas Negeri Semarang**

Oleh

Seto Anjar Subekti

2101411140

UNNES

JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2018

SARI

Subekti, Seto Anjar. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Menyusun Teks Cerita Pendek Berbasis *Adobe Flash* untuk Peserta Didik SMP". Skripsi, Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dr. Mimi Mulyani, M.Hum.

Kata Kunci: media pembelajaran audiovisual, *adobe flash*, menyusun teks cerita pendek

Pembelajaran menyusun teks cerita pendek untuk peserta didik SMP memerlukan media pembelajaran sebagai alat penunjang kemudahan pembelajaran. Ketersediaan media pembelajaran baik di sekolah maupun di pasaran belum banyak diproduksi. Jika ada guru yang menggunakan media pembelajaran, media tersebut masih sebatas *slide Microsoft Power Point*. Selain itu, diterapkannya Kurikulum 2013 menekankan pada pembelajaran teks yang dimaknai sebagai satuan bahasa, mengungkapkan makna secara kontekstual. Meskipun teks cerita pendek dikategorikan sebagai teks bergenre sastra, maka harus disusun sesuai struktur dan kaidah kebahasaan teks cerita pendek. Namun, masih ditemukan hambatan peserta didik dalam menyusun teks cerita pendek. Hal-hal tersebut dapat diminimalisasi menggunakan media pembelajaran audiovisual yang efektif dan inovatif. Maka, penelitian ini berusaha mengembangkan media pembelajaran audiovisual untuk membantu menyusun teks cerita pendek yang dikemas dalam bentuk *Adobe Flash* agar menarik perhatian dan memotivasi peserta didik.

Penelitian ini dirancang untuk menghasilkan media pembelajaran menyusun teks cerita pendek. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan kebutuhan pengembangan media pembelajaran audiovisual menyusun teks cerita pendek berbasis *Adobe Flash* untuk peserta didik SMP, (2) mendeskripsikan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran audiovisual menyusun teks cerita pendek berbasis *Adobe Flash* untuk peserta didik SMP, dan (3) mendeskripsikan hasil desain media pembelajaran audiovisual menyusun teks cerita pendek berbasis *Adobe Flash* untuk peserta didik SMP.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* yang dikemukakan oleh Sugiyono (2007:297). Penelitian ini menerapkan lima langkah dari sepuluh langkah yang ada. Tahapan-tahapan tersebut antara lain: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain oleh ahli, (5) revisi desain. Data di dalam penelitian ini meliputi data kebutuhan dan data uji validasi. Kemudian, sumber data penelitian diperoleh dari peserta didik, guru, dan dosen ahli. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket kebutuhan, uji validasi, dan pedoman wawancara. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskripsi kualitatif.

Setelah penelitian dilaksanakan diperoleh hasil penelitian sebagai berikut, (1) Kebutuhan pengembangan media pembelajaran audiovisual menyusun teks cerita pendek berbasis *Adobe Flash* yang mencakup aspek isi dan aspek desain

penyajian. Aspek isi media pembelajaran meliputi cakupan materi, kelengkapan dan bentuk uraian materi, latihan, dan bentuk evaluasi. Sementara itu, aspek desain penyajian meliputi perwajahan sampul, pengantar dan materi ajar, daftar menu/konten, ilustrasi musik pengiring, tema teks cerita pendek, jumlah tayangan, dan durasi tayangan. (2) Prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran audiovisual menyusun teks cerita pendek berbasis *Adobe Flash*, yaitu struktur isi/materi dan struktur penyajian. Struktur isi/materi meliputi materi pembelajaran, contoh teks cerita pendek, latihan, dan evaluasi. Sedangkan, struktur penyajian meliputi bentuk media pembelajaran, penulisan, tampilan (visual), suara (audio), kegrafikaan, kemasan dan perwajahan sampul. (3) Desain media pembelajaran mendapatkan nilai dari tiga validator dengan rata-rata 88 dengan kategori sangat baik. Saran perbaikan validator meliputi sampul media pembelajaran, tampilan awal/pembukaan media pembelajaran, menu utama, tampilan isi menu, penambahan petunjuk penggunaan, warna tema, dan jenis huruf. Berdasarkan nilai dan saran perbaikan validator menyatakan bahwa media pembelajaran audiovisual menyusun teks cerita pendek berbasis *Adobe Flash* untuk peserta didik SMP sudah layak digunakan di dalam pembelajaran menyusun teks cerita pendek di sekolah.

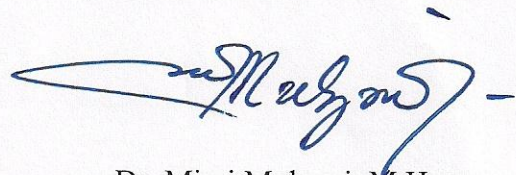
Saran penelitian ini, yaitu (1) Bagi guru hendaknya menggunakan media pembelajaran audiovisual menyusun teks cerita pendek berbasis *Adobe Flash* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang digunakan di dalam pembelajaran. (2) Sebaiknya peserta didik diberikan berbagai pengetahuan tentang teks cerita pendek sebelum melakukan kegiatan menyusun teks cerita pendek. (3) Bagi peneliti lain, penelitian pengembangan ini dapat menjadi salah satu acuan untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai media pembelajaran untuk kompetensi menyusun teks cerita pendek.

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, 27 April 2018

Pembimbing,



Dr. Mimi Mulyani, M.Hum.
NIP 196203181989032003

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Menyusun Teks Cerita Pendek Berbasis *Adobe Flash* untuk Peserta Didik SMP” karya,

Nama : Seto Anjar Subekti

NIM : 2101411140

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

telah dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada hari Rabu, tanggal 9 Mei 2018.

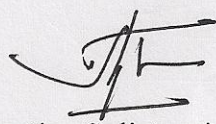
Semarang, 4 Juni 2018

Panitia Ujian

Sekretaris,

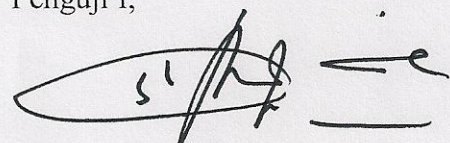


Prof. Des Agus Nuryatin, M.Hum.
NIP 196008031989011001



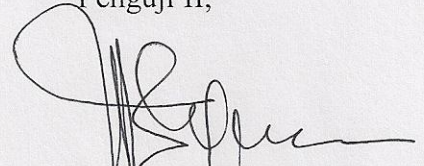
Septina Sulistyaningrum, S.Pd., M.Pd.
NIP 198109232008122004

Penguji I,



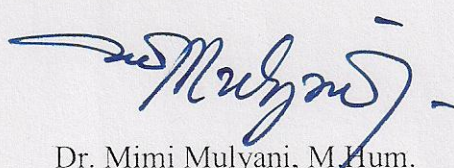
U'um Qomariyah, S.Pd., M.Hum.
NIP 198202122006042002

Penguji II,



Mulyono, S.Pd., M.Hum.
NIP 197206162002121001

Penguji III,

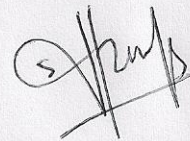


Dr. Mimi Mulyani, M.Hum.
NIP 196203181989032003

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar hasil karya (penelitian dan tulisan) sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 27 April 2018



Seto Anjar Subekti
NIM 2101411140

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto:

1. “Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar.”
(*Q.S Ar-Rum:60*)
2. Kebohongan paling besar di dunia ini adalah ketika pada suatu titik kita kehilangan kemampuan untuk mengendalikan apa yang terjadi, kemudian menyerah dengan mengatasnamakan “takdir”.
(*Paulo Coelho*)

Persembahan:

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. (*Alm.*) *Serda Wagiyono, Ibu Sri Barokah, dan Argo Wukir Samudra* yang tak lelah memberikan kasih sayangnya;
2. *Almater Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.*

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah Swt., yang telah memberikan nikmat, rahmat, dan hidayah-Nya. Peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Menyusun Teks Cerita Pendek Berbasis *Adobe Flash* untuk Peserta Didik SMP” dalam rangka menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Peneliti melewati perjalanan yang cukup panjang serta melibatkan banyak pihak yang memberikan bantuan dalam bentuk materi, moral, motivasi, serta keilmuan. Sehubungan dengan itu secara khusus, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Dr. Mimi Mulyani, M.Hum. sebagai dosen pembimbing dan guru yang secara tulus, ikhlas, dan penuh kesabaran memberikan penjelasan, menuntun, membimbing, dan memberikan waktu kepada peneliti dalam menyusun skripsi.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dan bimbingan dari pihak lain. Maka, tanpa mengurangi rasa hormat, ucapan terima kasih juga peneliti sampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan menyelesaikan studi;
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian;

3. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah menyediakan segala hal yang dibutuhkan selama penyusunan skripsi;
4. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan selama proses perkuliahan;
5. Petugas Perpustakaan Universitas Negeri Semarang dan Perpustakaan (Kombatj) Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kemudahan referensi untuk peneliti;
6. U'um Qomariyah, S.Pd., M.Hum., Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd., M.Pd., dan Tri Susana, S.Pd. yang telah menjadi validator untuk memberikan koreksi, nilai, dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran yang disusun peneliti;
7. Kepala Sekolah, guru, dan peserta didik SMP Negeri 1 Muntilan, SMP Negeri 1 Ngluwar, dan SMP Negeri 1 Bandongan yang telah memberikan izin dan berkenan menjadi sumber penelitian;
8. Keluarga tercinta, (Alm.) Serda Wagiyono, Ibu Sri Barokah, dan Argo Wukir Samudra yang selalu menjadi sumber semangat, cinta, inspirasi, dan motivasi;
9. Mata Sejarah, Irfan, Ichun, Dyah Ayu, dan Ida yang sudah mau direpotkan menjadi tim produksi pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis *Adobe Flash*;

10. Teman-teman Hima BSI 2012, Rohis Kalimasada, KKN Alternatif Kalisegoro 2014, PPL Spensa Muntilan, dan Keluarga Besar BEM KM Unnes;
11. Para Rangers (Kukuh, Ina, Chacha, dan Esty) yang saling menyemangati dan menguatkan satu sama lain;
12. Sri Ayu Rakhmi, yang sudah menunggu, menemani, dan menghibur serta memberikan kesempatan agar dapat berjalan berdampingan di masa depan;
13. Teman-teman Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, teman-teman satu angkatan, dan teman-teman seperjuangan dalam bimbingan skripsi, baik yang telah menyelesaikan ataupun yang masih berjuang;
14. Semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, terutama yang telah mengikhhlaskan waktu, pikiran, hati, dan tenaga demi terselesaikannya skripsi ini.

Peneliti berharap segala sesuatu baik yang tersirat maupun tersurat pada skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada semua pembaca.

Semarang, 27 April 2018

Seto Anjar Subekti

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR ISI

	Halaman
SARI	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	v
PERNYATAAN	vi
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Batasan Masalah	11
1.4 Rumusan Masalah	11
1.5 Tujuan Penelitian	12
1.6 Manfaat Penelitian	12
 BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	
2.1 Kajian Pustaka	14
2.2 Landasan Teori	22
2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran	22
2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	22
2.2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	24
2.2.1.3 Jenis Media Pembelajaran	26
2.2.2 Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis <i>Adobe Flash</i>	30

2.2.2.1	Media Pembelajaran Audiovisual	31
2.2.2.2	<i>Adobe Flash</i>	34
2.2.2.3	Karakteristik Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis <i>Adobe Flash</i>	42
2.2.3	Pembelajaran Menyusun Teks Cerita Pendek	45
2.2.3.1	Keterampilan Menyusun	45
2.2.3.2	Teks Cerita Pendek	47
2.2.3.2.1	Definisi Teks Cerita Pendek	47
2.2.3.2.2	Unsur-Unsur Pembangun Teks Cerita Pendek	49
2.2.3.2.3	Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Pendek	60
2.2.3.3	Langkah-Langkah Menyusun Teks Cerita Pendek	65
3.1	Kerangka Berpikir	74
 BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	Desain Penelitian	76
3.2	Data dan Sumber Data Penelitian	79
3.2.1	Data Penelitian	79
3.2.2	Sumber Data Penelitian	79
3.2.2.1	Sumber Data Analisis Kebutuhan	80
3.2.2.2	Sumber Data Uji Validasi Desain	80
3.3	Variabel Penelitian	81
3.4	Instrumen Penelitian	82
3.4.1	Pedoman Wawancara	83
3.4.2	Angket Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Peserta Didik dan Guru	84
3.4.2.1	Angket Kebutuhan Menurut Peserta Didik	84
3.4.2.2	Angket Kebutuhan Menurut Guru	87
3.4.3	Uji Validasi Desain	87
3.5	Teknik Pengumpulan Data	93
3.5.1	Teknik Pengumpulan Data Angket Kebutuhan	93
3.5.2	Teknik Pengumpulan Data Uji Validasi	94

3.5.3	Teknik Pengumpulan Data Wawancara	94
3.6	Teknik Analisis Data	95
3.6.1	Analisis Data Kebutuhan	95
3.6.2	Analisis Data Uji Validasi	96
3.7	Perencanaan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis <i>Adobe Flash</i> Menyusun Teks Cerita Pendek	96
3.7.1	Konsep	96
3.7.2	Rancangan	97
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Hasil Penelitian	100
4.1.1	Hasil Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Peserta Didik dan Guru	101
4.1.1.1	Hasil Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Peserta Didik	101
4.1.1.2	Hasil Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Guru	118
4.1.2	Prinsip-Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Menyusun Teks Cerita Pendek Berbasis <i>Adobe Flash</i>	136
4.1.2.1	Struktur Penyajian	136
4.1.2.2	Struktur Isi/Materi	139
4.1.3	Desain Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Menyusun Teks Cerita Pendek Berbasis <i>Adobe Flash</i>	141
4.1.3.1	Desain Awal Media Pembelajaran Audiovisual Menyusun Teks Cerita Pendek Berbasis <i>Adobe Flash</i>	141
4.1.3.2	Penilaian Desain Media Pembelajaran Audiovisual Menyusun Teks Cerita Pendek Berbasis <i>Adobe Flash</i>	145
4.1.3.2.1	Penilaian Ahli Media Pembelajaran Bidang <i>Adobe Flash</i>	146
4.1.3.2.2	Penilaian Ahli Materi Pembelajaran Menyusun Teks Cerita Pendek	149

4.1.3.2.3	Penilaian Guru	151
4.1.3.3	Perbaikan Desain Media Pembelajaran Audiovisual Menyusun Teks Cerita Pendek Berbasis <i>Adobe Flash</i>	154
4.1.3.3.1	Sampul dan Tempat Media Pembelajaran	154
4.1.3.3.2	Desain Isi Media Pembelajaran	155
4.2	Pembahasan	161
4.2.1	Keberterimaan Desain Media.....	162
4.2.1.1	Materi Ajar Menyusun Teks Cerita Pendek Sesuai Kurikulum Nasional untuk Menyampaikan Materi Pembelajaran	163
4.2.1.2	Peserta Didik Mendapatkan Pengetahuan Langkah-Langkah Menyusun Teks Cerita Pendek Secara Nyata	163
4.2.1.3	Kompetensi Menyusun Teks Cerita Pendek dapat Tercapai Secara Maksimal	164
4.2.2	Jangkauan Desain Media Pembelajaran ke Depan	164
4.2.3	Keterbatasan Penelitian.....	166
 BAB V PENUTUP		
5.1	Simpulan	169
5.2	Saran	171

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Perkembangan <i>Adobe Flash</i>	35
Tabel 2.2 Fungsi Fasilitas <i>Tools Box</i>	39
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Umum Instrumen Penelitian	83
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Menurut Peserta Didik	84
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Menurut Guru	86
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Uji Validasi Ahli Pengembangan Media Pembelajaran	87
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Uji Validasi Ahli Materi Pembelajaran Menyusun Teks Cerita Pendek	89
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Uji Validasi Guru	91
Tabel 4.1 Deskripsi Analisis Kebutuhan Aspek Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Menyusun Teks Cerita Pendek Menurut Peserta Didik	102
Tabel 4.2 Deskripsi Analisis Kebutuhan Aspek Isi Media Pembelajaran Menyusun Teks Cerita Pendek Menurut Peserta Didik	105
Tabel 4.3 Deskripsi Analisis Kebutuhan Aspek Desain Perwajahan Sampul Menurut Peserta Didik	110
Tabel 4.4 Deskripsi Analisis Kebutuhan Aspek Penyajian Isi Media Pembelajaran Menurut Peserta Didik	113
Tabel 4.5 Deskripsi Analisis Kebutuhan Aspek Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Menyusun Teks Cerita Pendek Menurut Guru	119
Tabel 4.6 Deskripsi Analisis Kebutuhan Aspek Isi Media Pembelajaran Menyusun Teks Cerita Pendek Menurut Guru	123
Tabel 4.7 Deskripsi Analisis Kebutuhan Aspek Desain Perwajahan Sampul Menurut Guru	128
Tabel 4.8 Deskripsi Analisis Kebutuhan Aspek Penyajian Isi Media Pembelajaran Menurut Guru	131

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tampilan Awal <i>Software Adobe Flash Pro CS6</i>	37
Gambar 2.2 Tampilan Area Kerja (<i>Interface</i>) <i>Adobe Flash Pro CS6</i>	38
Gambar 2.3 <i>Tools Box</i>	40
Gambar 2.4 Bagan Kerangka Berpikir	75
Gambar 3.1 Bagan Tahapan Penelitian	78
Gambar 4.1 Perwajahan Sampul	142
Gambar 4.2 Tampilan Video Pembukaan Media Pembelajaran	143
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama Media Pembelajaran	144
Gambar 4.4 Tampilan Isi Menu Media Pembelajaran Berisi Video	145
Gambar 4.5 Tampilan Isi Menu Media Pembelajaran Bagian Materi	145
Gambar 4.6 Perbaikan Sampul Wadah VCD	155
Gambar 4.7 Perbaikan Tampilan Awal Media Pembelajaran	156
Gambar 4.8 Perbaikan Menu Utama Media Pembelajaran	157
Gambar 4.9 Perbaikan Isi Menu Materi Pembelajaran	158
Gambar 4.10 Penambahan Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran ...	159
Gambar 4.11 Perubahan Warna Tema Pada Isi Media Pembelajaran	160
Gambar 4.12 Perbaikan Jenis Huruf Isi Media Pembelajaran	161

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1	Angket Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Menyusun Teks Cerita Pendek Menurut Peserta Didik178
Lampiran 2	Angket Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Menyusun Teks Cerita Pendek Menurut Guru 202
Lampiran 3	Pedoman Wawancara 226
Lampiran 4	Uji Validasi Ahli Media Pembelajaran Bidang <i>Adobe Flash</i> ... 232
Lampiran 5	Uji Validasi Ahli Materi Menyusun Teks Cerita Pendek 241
Lampiran 6	Uji Validasi Guru Kelas VII SMP 249
Lampiran 7	SK Dosen Pembimbing Skripsi 260
Lampiran 8	Surat Permohonan Izin Penelitian..... 261
Lampiran 9	Surat Keterangan Penelitian dari SMP 264
Lampiran 10	Surat Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi 267
Lampiran 11	Daftar Bimbingan Skripsi 268

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada proses pembelajaran banyak faktor yang memengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran di antaranya pendidik, peserta didik, lingkungan, metode/teknik, serta media pembelajaran. Fakta di lapangan menunjukkan pembelajaran seringkali tidak berjalan efektif. Proses belajar mengajar pada hakikatnya merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, media, dan penerima pesan merupakan komponen-komponen proses komunikasi. Oleh karena itu, proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media (perantara) menempati bagian vital sebagai bagian dari komponen pembelajaran. Tanpa media, proses komunikasi dalam pembelajaran tidak akan berlangsung optimal.

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian peserta didik. Media dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran baik secara klasikal maupun individual. Melalui penggunaan media, peserta didik dapat terlibat langsung dengan materi yang sedang dipelajari. Peran lain media pembelajaran yaitu, untuk memperjelas bahan pembelajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini, media pembelajaran digunakan guru sebagai variasi penyampaian bahan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat berperan

sebagai alat untuk menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh peserta didik dalam proses belajarnya. Paling tidak guru dapat menempatkan media sebagai stimulus belajar peserta didik. Media pembelajaran juga dapat menambah ketertarikan dan minat belajar peserta didik serta memperjelas materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Kehadiran media pembelajaran mempunyai arti penting dalam mengefektifkan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Faktor utama yang menyebabkan rendahnya capaian hasil belajar peserta didik di Indonesia pada umumnya tenaga pendidik masih menggunakan pembelajaran konvensional yang bersifat verbalistik (Asyhar 2012:14). Kualitas pembelajaran memerlukan berbagai upaya untuk mewujudkannya. Upaya tersebut salah satunya terkait dengan pemanfaatan media pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi suatu hal yang penting dikarenakan realitas belajar seringkali bersifat kompleks. Maka, media pembelajaran memiliki andil untuk menjelaskan hal-hal yang abstrak dan menunjukkan hal-hal yang tersembunyi. Ketidakjelasan atau kerumitan bahan ajar dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai penjelas. Bahkan dalam hal-hal tertentu media pembelajaran dapat mewakili kekurangan guru dalam mengomunikasikan materi pembelajaran.

Selain dari dua hal tersebut, perkembangan teknologi pendidikan tidak dapat dilepaskan dengan perkembangan teknologi pada umumnya. Perkembangan ini berpengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, seperti perilaku dan aktivitas manusia. Kompetensi lulusan akan menjadi penting apabila dikaitkan

dengan era global yang ditandai dengan persaingan bebas di segala bidang kehidupan. Dalam hal ini, peserta didik perlu dibekali dengan pengalaman belajar yang berasal dari sumber belajar yang bervariasi agar mampu mengantisipasi pesatnya perkembangan tersebut.

Penggunaan media pembelajaran bukan semata-mata sebagai alat yang digunakan untuk sekadar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian. Penggunaan media dalam proses pembelajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar dan membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

Namun, keberhasilan menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar bergantung pada (1) isi pesan, (2) cara menjelaskan pesan, dan (3) karakteristik penerima pesan. Dengan demikian, dalam memilih dan menggunakan media, perlu diperhatikan ketiga faktor tersebut agar memberikan hasil yang maksimal.

Ketersediaan media pembelajaran merupakan hal yang berpengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran, agar peserta didik memiliki kesadaran diri untuk belajar. Dengan demikian, peserta didik akan membangun pengetahuan sendiri melalui media yang dimanfaatkan di dalam proses pembelajaran. Masalah yang terjadi saat ini ketersediaan media pembelajaran baik di sekolah dan di pasaran belum banyak diproduksi.

Berdasarkan pada hasil wawancara dengan guru SMP di Kabupaten Magelang bahwa ada beberapa kendala dalam proses pembelajaran. Salah satunya yaitu, menggunakan media pembelajaran yang efektif dan inovatif belum

maksimal untuk mendukung pembelajaran yang dapat mengembangkan daya pikir kreatif dan motivasi peserta didik. Kehadiran media pembelajaran yang menyenangkan pada situasi belajar membuat peserta didik akan lebih termotivasi, tertarik, dan terlibat aktif dalam pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam pembelajaran. Semakin terpenuhinya media pembelajaran yang menarik dan tepat sesuai dengan materi dan kurikulum, semakin memudahkan guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Jenis media pembelajaran yang paling sering digunakan hanya sebatas *slide Microsoft Power Point* yang hanya menerangkan materi atau aspek pengetahuan saja. Namun, ada beberapa guru yang sudah menggunakan beberapa jenis media yang dipadukan dengan model pembelajaran.

Begitu juga dengan ketersediaan media yang ada di pasaran, terkadang pameran yang mempromosikan media membutuhkan pertimbangan peralatan dan pemanfaatannya. Setelah peralatan pengembangan media akan digunakan, tetapi di antara guru tidak ada atau belum tahu cara-cara mengoperasikan peralatan tersebut. Di samping itu, pembuatan media membutuhkan jangka waktu cukup lama sampai media tersebut sempurna. Kemudian, dapat saja media pembelajaran yang dipesan memiliki kandungan materi yang kurang relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Tujuan pemilihan media, yaitu agar media yang digunakan tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi yang baik antara peserta didik dengan media yang digunakan. Media yang tidak tepat

sasaran tidak akan memberikan hasil yang memuaskan, bahkan mungkin sebaliknya. Banyaknya ragam media yang tersedia, mengharuskan guru memilih media yang akan digunakan karena setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing (Asyhar 2012:80). Jadi, pemilihan media pembelajaran dimaksudkan agar guru dapat menentukan media yang tepat dan sesuai dengan kondisi peserta didik, begitu juga disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku.

Pada Kurikulum 2013 pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP ditekankan pada pembelajaran berbasis teks. Teks dimaknai sebagai satuan bahasa yang mengungkapkan makna secara kontekstual. Teks di dalam Kurikulum 2013 tidak hanya diartikan sebagai bentuk bahasa tulis. Teks di dalam Kurikulum 2013 dapat dibedakan antara teks sastra dan teks nonsastra serta berupa teks lisan maupun tulisan. Pada pembelajaran berbasis teks, peserta didik menggunakan bahasa tidak hanya dijadikan sebagai sarana komunikasi, tetapi sebagai sarana mengembangkan kemampuan berpikir.

Sebagai pembelajaran sastra, pembelajaran cerita pendek dibagi menjadi dua kegiatan, yaitu apresiasi dan ekspresi. Kompetensi dasar keterampilan pembelajaran cerita pendek pada Kurikulum 2013 dapat dibagi menjadi dua kegiatan, yaitu (1) kegiatan apresiasi yang mencakup kompetensi menangkap makna, menelaah, dan meringkas; (2) kegiatan ekspresi mencakup penyusunan teks cerita pendek, baik lisan maupun tulisan.

Kemampuan memahami dan menciptakan teks dilandasi oleh fakta bahwa kita hidup di dunia kata-kata. Ketika kata-kata tersebut dirangkai menjadi

satu kesatuan untuk mengomunikasikan makna tertentu, artinya telah tercipta sebuah teks. Demikian juga ketika kita berbicara atau menulis untuk mengomunikasikan pesan tertentu, itu artinya kita telah menciptakan teks (Priyatni 2014:37).

Teks cerita pendek merupakan karangan prosa yang berupa cerita rekaan atau fiktif. Pada Kurikulum 2013 teks cerita pendek digolongkan ke dalam genre sastra yang bertujuan untuk menceritakan sesuatu secara singkat/pendek. Maka dari itu, menyusun teks cerita pendek bertujuan agar peserta didik dapat mengekspresikan gagasan, pendapat, dan pengalamannya dalam bentuk karya sastra yang kreatif. Pemilihan bentuk dan struktur teks cerita pendek sangat penting agar hasil gagasan tersebut teratur, sistematis, dan logis, maka dari itu keterampilan menyusun teks cerita pendek merupakan kemampuan yang kompleks dibutuhkan sikap apresiatif dan latihan terus-menerus.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, kompetensi menyusun teks cerita pendek memiliki peran penting bagi peserta didik. Menyusun teks cerita pendek dapat dijadikan sebagai sarana penyampaian ide atau gagasan dalam kehidupan, dapat pula sebagai bentuk ekspresi perasaan yang terjadi di dalam kehidupan. Peserta didik juga dapat berimajinasi untuk memahami manusia baik dari segi pikiran, perasaan, dan sikap secara terbuka dan bebas. Selain itu, menyusun teks cerita pendek dapat menjadi permulaan yang baik dalam membuat karya sastra karena bentuknya yang ringkas, sehingga tidak membutuhkan waktu dan tenaga yang cukup banyak.

Begitu banyak manfaat yang didapatkan dengan menyusun teks cerita pendek, sebagai bagian dari menulis karya sastra masih ditemukan hambatan baik secara internal maupun internal. Sayuti, dkk. (2008) dalam *Jurnal Fenolingua* Edisi Khusus Mei 2008 menulis artikel berjudul “Pengembangan Model Pembinaan Menulis Karya Sastra bagi Anak dan Remaja”. Pada artikel tersebut dituliskan hambatan-hambatan internal yang dihadapi peserta didik dalam menulis karya sastra, yaitu: (1) menggali sumber ide dan mengembangkan secara optimal; (2) menyusun struktur alur secara proporsional; (3) membuat awal yang menarik; (4) menentukan *ending*; (5) menggarap konflik dan klimaks cerita; (6) membangun suspen; (7) menciptakan karakter tokoh yang kuat; (8) menggambarkan tokoh secara tepat; (9) memanfaatkan latar untuk menghidupkan cerita; (10) membuat dialog dan narasi secara proporsional; dan (11) memilih diksi yang membangung emosi dan karakter tokoh.

Sementara itu, hambatan eksternal yang dialami peserta didik, yaitu kurangnya dukungan lingkungan sekitar dalam menyusun teks cerita pendek seperti gangguan dari teman, tidak termotivasi, dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran.

Salah satu upaya untuk menghindari hambatan-hambatan tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu di antaranya penggunaan media audiovisual. Media audiovisual dapat membantu peserta didik secara langsung melihat dan mendengar suatu kejadian atau peristiwa yang ditayangkan sehingga dapat merangsang dan memunculkan daya kreasi dan imajinasi dalam membuat/menyusun sebuah karangan. Daryanto (2012:90-91) mengemukakan

beberapa kelebihan media audiovisual, yaitu: (1) sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan; (2) bahan ajar noncetak yang kaya informasi; (3) lugas karena dapat sampai dihadapan peserta didik secara langsung; (4) pesan yang disampaikan lebih menarik perhatian; (5) gambaran visual dapat mengomunikasikan pesan dengan cepat dan nyata; dan (6) dapat menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

Pada lingkup pengembangan media pembelajaran audiovisual menyusun cerita pendek, sebenarnya sudah pernah dikembangkan oleh Noveriyanto (2013) menggunakan *software ulead video*. Media yang dikembangkan tersebut tampilannya masih monoton, karena *software ulead video* adalah program pengolahan video, gambar, suara dan musik maka hanya dapat menghasilkan media berbentuk film. Sementara itu, media audiovisual yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, media pembelajaran interaktif menggunakan *software Adobe Flash*. Dasar *software Adobe Flash* yang dinamis dan interaktif telah banyak menjadi pilihan pembuatan isi dan kebutuhan-kebutuhan pada media pembelajaran. Contoh media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* yang telah dikembangkan, yaitu oleh Cahyadi (2014) berupa *Flash* untuk mata pelajaran IPA Terpadu pada peserta didik SMP. Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar dan minat peserta didik terhadap mata pelajaran IPA Terpadu pokok bahasan wujud zat dan perubahannya. Berdasarkan uji coba terbatas pada peserta didik, dengan perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan

media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* lebih baik daripada kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Selain itu, menurut peserta didik tampilan dan konten/isi media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* menarik, tidak membosankan, tidak takut pada pelajaran IPA, dan mudah digunakan.

Media pembelajaran audiovisual berbasis *Adobe Flash* ini memiliki beberapa elemen di dalamnya, yaitu teks, suara, grafik, animasi, dan interaktif. Media ini berisi tentang materi-materi menyusun teks cerita pendek yang ditampilkan terpisah dalam berbagai menu. Selain itu, media pembelajaran ini memiliki beberapa kelebihan atau keunggulan dibandingkan media pembelajaran lain. Kelebihan pertama, adanya hubungan interaktif jadi media pembelajaran ini dapat digunakan pada pembelajaran klasikal. Bukan menggantikan peran guru tetapi sebagai saran menyampaikan materi di kelas. Melalui media ini peserta didik dapat menumbuhkan minat dan motivasi untuk menyusun teks cerita pendek.

Kedua, media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* memberikan fasilitas untuk mengulang materi yang diperlukan dan memperkuat proses pembelajaran. Melalui media ini diharapkan peserta didik akan memperoleh kemudahan ketika ingin mengulang materi.

Ketiga, dapat digunakan secara mandiri. Kemandirian belajar merupakan keharusan dalam menyusun teks cerita pendek. Media pembelajaran audiovisual berbasis *Adobe Flash* diharapkan dapat membimbing menyusun teks cerita pendek dari awal hingga akhir. Artinya, pelaksanaan dapat digunakan sesuai kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik.

Relevan dengan situasi dan kebutuhan media sesuai dengan konteks yang ada, perlu adanya pengembangan media pembelajaran menyusun teks cerita pendek yang disesuaikan dengan Kurikulum 2013. Pengembangan media tersebut harus memperhatikan kebutuhan dan kebermanfaatan. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut dalam penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran audiovisual menyusun teks cerita pendek berbasis *Adobe Flash* untuk peserta didik SMP. Media pembelajaran tersebut diharapkan dapat menarik perhatian dan memberikan motivasi kepada peserta didik agar memudahkan dalam menyusun teks cerita pendek baik secara lisan maupun tulisan.

1.2 Identifikasi Masalah

Melihat kondisi sekarang ini dengan adanya kurikulum berbasis teks serta masih banyak hambatan peserta didik dalam menyusun karya sastra khususnya cerita pendek, akan dikembangkan media pembelajaran yang efektif dan inovatif. Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan maka masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran menyusun teks cerita pendek dapat diidentifikasi sebagai berikut, (1) adanya peran media pembelajaran yang menjadi alat atau perantara yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian peserta didik; (2) pentingnya media di dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik; (3) kurangnya ketersediaan media pembelajaran sesuai yang efektif dan inovatif di sekolah dan di pasaran; (4) pentingnya pemilihan media pembelajaran yang dibutuhkan dan sesuai kurikulum;

dan (5) adanya hambatan-hambatan peserta didik dalam menyusun atau menulis karya sastra, khususnya menyusun teks cerita pendek.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, permasalahan yang muncul dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia khususnya pada keterampilan menyusun teks cerita pendek, yaitu ketersediaan media pembelajaran. Peserta didik tidak akan mengikuti pembelajaran dengan maksimal karena media pembelajaran yang digunakan sangat sederhana dan belum dapat membuat peserta didik berpikir kreatif. Oleh sebab itu, penelitian ini akan difokuskan pada pengembangan media pembelajaran audiovisual menyusun teks cerita pendek berbasis *Adobe Flash* untuk peserta didik SMP.

1.4 Rumusan Masalah

Permasalahan yang menjadi bahan kajian dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah kebutuhan pengembangan media pembelajaran audiovisual menyusun teks cerita pendek berbasis *Adobe Flash* menurut guru dan peserta didik?
- 2) Bagaimanakah prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran audiovisual menyusun teks cerita pendek berbasis *Adobe Flash* untuk peserta didik kelas SMP?

- 3) Bagaimanakah desain media pembelajaran audiovisual menyusun teks cerita pendek berbasis *Adobe Flash* untuk peserta didik SMP agar mendapatkan validasi ahli?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan kebutuhan pengembangan media pembelajaran audiovisual menyusun teks cerita pendek berbasis *Adobe Flash* menurut guru dan peserta didik.
- 2) Mendeskripsikan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran audiovisual menyusun teks cerita pendek berbasis *Adobe Flash* untuk peserta didik kelas SMP.
- 3) Mendeskripsikan desain media pembelajaran audiovisual menyusun teks cerita pendek berbasis *Adobe Flash* untuk peserta didik SMP agar mendapatkan validasi ahli.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis.

- 1) Manfaat Teoretis

Secara teoretis, produk media pembelajaran yang dihasilkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan pendidikan bahasa dan sastra Indonesia, khususnya pada pembelajaran menyusun teks cerita pendek

Kurikulum 2013. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan inovasi dalam mendukung pembelajaran menyusun teks cerita pendek, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

2) Manfaat Praktis

Adanya produk media pembelajaran audiovisual menyusun teks cerita pendek berbasis *Adobe Flash* untuk peserta didik SMP, secara praktis akan memiliki manfaat bagi guru, peserta didik, dan peneliti lain.

Bagi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia hasil penelitian ini akan membantu dalam pembelajaran menyusun teks cerita pendek pada Kurikulum 2013 sehingga dapat memaksimalkan hasil belajar peserta didik.

Bagi peserta didik, hasil penelitian ini akan mempermudah dalam memahami materi menyusun teks cerita pendek dan terbiasa untuk belajar baik secara klasikal maupun mandiri.

Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk penelitian yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis *Adobe Flash* untuk pembelajaran menyusun teks cerita pendek dalam rangka menyempurnakan hal-hal yang masih menjadi kekurangan dalam penelitian ini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bagian ini akan memaparkan (1) kajian pustaka, (2) landasan teori, dan (3) kerangka berpikir.

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran sudah banyak dilakukan di berbagai kompetensi bahasa Indonesia. Akan tetapi, penelitian pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis *Adobe Flash* untuk jenjang SMP masih jarang ditemukan. Dari hasil kajian pustaka ditemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Schwan (2004), Haryoko (2009), Anggraeni (2010), Aji (2011), Fitriyana (2011), Wibowo (2012), Noveriyanto (2013), Suryaningrum (2014), dan Cahyadi (2014) yang berkaitan dengan penelitian yang akan diteliti.

Penelitian tentang media interaktif di sekolah dilakukan oleh Schwan (2004) yang berjudul "*Getting Interactive Media Into Schools*". Penelitian ini membahas tentang perkembangan media yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang memungkinkan untuk memproduksi, menggunakan, dan menyebarkan media pada dunia pendidikan. Perancangan media di dalam penelitian tersebut lebih ditekankan pada pengembangan media audiovisual yang dinamis dan interaktif untuk mengajar di kelas.

Persamaan penelitian Schwan dengan penelitian ini, yaitu fokus penelitian pada pengembangan media pembelajaran audiovisual yang interaktif dan modern. Perbedaannya, yaitu media audiovisual yang dilakukan Schwan menyeluruh untuk semua mata pelajaran, sedangkan penelitian ini akan dikhususkan pada pembelajaran menyusun teks cerita pendek. Selain itu, di dalam penelitian tidak disebutkan jenjang pendidikan dalam penggunaan media pembelajaran, sedangkan penelitian ini hanya akan ditujukan untuk jenjang SMP.

Haryoko (2009) telah melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual sebagai Alternatif Optimaslisasi Model Pembelajaran”. Penelitian tersebut menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media audiovisual lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media lain. Hasil penelitian tersebut didapatkan rata-rata skor 9,25 untuk hasil belajar menggunakan cara konvensional, sedangkan hasil belajar kelompok yang menggunakan media audiovisual mendapatkan rata-rata skor 16,25.

Hubungan penelitian tersebut dengan penelitian ini mempunyai persamaan pada pemanfaatan media pembelajaran audiovisual yang dapat meningkatkan gairah belajar dan akan meningkatkan hasil belajar. Namun, metode penelitian yang digunakan berbeda, Haryoko menggunakan metode penelitian eksperimen, sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Selain metode penelitian yang berbeda, sasaran penelitian tersebut ditujukan untuk mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika, sedangkan penelitian ini ditujukan untuk peserta didik SMP.

Selanjutnya, Anggraeni (2010) melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Iklan Televisi sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerita Pendek untuk Peserta didik Kelas XI Program Bahasa SMA Negeri 1 Manyar Kabupaten Gresik”. Dari hasil uji coba terhadap 22 responden yaitu peserta didik kelas XI Program Bahasa SMA Negeri 1 Manyar Kabupaten Gresik, diperoleh persentase rata-rata 79,16% pada kelompok kecil dan 74,99% pada kelompok besar dengan kriteria cukup valid. Hal ini menunjukkan bahwa media iklan televisi yang termasuk pada media audiovisual yang dikembangkan mampu menarik perhatian dan motivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran menulis cerita pendek.

Penelitian yang dilakukan Anggraeni mempunyai jenis yang sama dengan penelitian ini, yaitu melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran pada aspek teks cerita pendek. Namun demikian, ada beberapa perbedaan di antaranya pada format sajian, isi, dan jenjang pendidikan. Anggraeni mengembangkan media yang terbatas hanya pada video iklan televisi saja tanpa adanya materi pelajaran dan media tersebut disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan guru SMA. Pada penelitian ini dikembangkan media audiovisual berisi materi mengenai teks cerita pendek beserta latihan menyusun teks cerita pendek yang disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan media pembelajaran menurut guru dan peserta didik SMP.

Sehubungan dengan keefektifan media pembelajaran audiovisual, Aji (2011) melakukan penelitian yang berjudul “Keefektifan Media Film Pendek dalam Pembelajaran Menulis Cerpen pada peserta didik kelas X SMAN 1

Wonosobo Kecamatan Wadaslintang, Kabupaten Wonosobo”. Dalam penelitian tersebut dinyatakan bahwa pembelajaran pada kelompok kontrol (tanpa media film pendek) dan kelompok eksperimen (menggunakan media film pendek) sama-sama mengalami peningkatan, akan tetapi peningkatan kelompok eksperimen lebih besar daripada kelompok kontrol. Hal tersebut menunjukkan pembelajaran menulis cerita pendek menggunakan media film pendek lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis cerita pendek tanpa menggunakan media film pendek.

Penelitian Aji tersebut relevan dengan penelitian ini karena mempunyai persamaan pada penggunaan media yang mengajak peserta didik agar lebih efektif dan mudah dalam menyusun cerita pendek. Namun, metode penelitian yang digunakan berbeda, Aji menggunakan metode penelitian eksperimen sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Kemudian, media yang digunakan Aji hanya dikhususkan pada film pendek untuk merangsang peserta didik sedangkan pada penelitian ini menggunakan *software Adobe Flash* yang memungkinkan tidak hanya film pendek saja yang akan digunakan untuk merangsang peserta didik menyusun cerita pendek.

Selanjutnya sehubungan dengan materi pembelajaran, Fitryana (2011) melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen melalui Media Berita dengan Metode Latihan Terbimbing pada Siswa Kelas X3 SMA Negeri 1 Rembang Purbalingga”. Pada penelitian tersebut disimpulkan bahwa penggunaan metode latihan terbimbing dalam pembelajaran menulis cerita pendek memberikan dampak positif terhadap perilaku peserta didik. Pada siklus I

skor rata-rata yang diperoleh sebesar 70,31%, sedangkan pada akhir siklus II diperoleh skor rata-rata sebesar 83,81% sehingga mengalami peningkatan sebesar 13,5 dari siklus I.

Persamaan penelitian Fitriana dengan penelitian ini, yaitu pada kajiannya yakni teks cerita pendek. Pemahaman terhadap teks cerita pendek yang kemudian menyusun berdasarkan struktur dan karakteristik teks yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Selain itu, media yang digunakan dalam proses pembelajaran berupa media audiovisual yang tergolong baik untuk merangsang peserta didik menghasilkan karya yang lebih baik. Kemudian, perbedaan penelitian Fitriana dengan penelitian ini terletak pada metode penelitian yang digunakan. Fitriana menggunakan metode penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D).

Wibowo (2012) melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Video Klip dan Teknik 5W+1H terhadap Aktivitas dan Prestasi Menulis Cerpen pada Siswa Kelas X SMA Pancasila Purworejo Tahun Ajaran 2012/2013”. Dalam penelitian tersebut dinyatakan bahwa penerapan pembelajaran dengan menggunakan media video klip dan teknik 5W+1H dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis cerita pendek. Pengaruh penggunaan media dan teknik tersebut terhadap aktivitas menulis cerita pendek tampak pada perubahan sikap dan minat peserta didik. Pada prasiklus diperoleh rata-rata sebesar 66,93%, sedangkan pada siklus I mencapai rata-rata 70,86% dan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 73,13%.

Hubungan penelitian Wibowo dengan penelitian ini mempunyai persamaan pada pemanfaatan media audiovisual (video klip) yang berpengaruh pada aktivitas pembelajaran menulis cerita pendek. Namun, metode penelitian yang digunakan berbeda, Wibowo menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Kemudian, perbedaan lainnya terletak pada sasaran masing-masing penelitian. Penelitian Wibowo dilakukan pada jenjang SMA, sedangkan penelitian ini pada jenjang SMP.

Noveriyanto (2013) melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia melalui *Software Ulead Video Studio* yang Dikemas Menjadi Bentuk Audiovisual Guna Meningkatkan Kemampuan Menulis Kreatif Cerpen”. Penelitian tersebut berhasil mengembangkan media pembelajaran audiovisual untuk peserta didik SMA. Penelitian ini dinilai layak sebagai media yang digunakan untuk memudahkan pembelajaran menulis kreatif. Pemanfaatan media ini mempunyai keunggulan, yaitu media yang dikembangkan dengan kebutuhan psikologis peserta didik dan tujuan pembelajaran menulis. Namun, masih banyak kelemahan pada media tersebut pada bahan evaluasi yang masih terbatas.

Hubungan penelitian Noveriyanto dengan penelitian ini mempunyai beberapa persamaan, yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) media pembelajaran audiovisual untuk meningkatkan menulis cerita pendek. Perbedaannya terletak pada penggunaan *software* atau

perangkat lunak pembuat media tersebut, Noveriyanto menggunakan *Ulead Video Studio* sedangkan penelitain ini menggunakan *Adobe Flash*.

Suryaningrum (2014) melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis Konservasi Budaya dalam Bentuk VCD Interaktif melalui Pendekatan Kontekstual untuk Siswa SMP”. Dalam penelitian ini tingkat kelayakan produk berdasarkan validasi ahli mempunyai rata-rata 87,6 yang berasal dari guru 88,2 dan dari ahli 87,1. Dengan demikian, penelitian tersebut media pembelajaran VCD inetraktif mampu memberikan inspirasi dan rangsangan peserta didik dalam hal pemunculan ide maupun struktur cerita pendek lainnya.

Hubungan penelitian tersebut mempunyai persamaan dengan penelitian ini, yaitu mengembangkan media pembelajaran menulis cerita pendek untuk peserta didik SMP. Selain itu, desain penelitian yang digunakan juga sama, yakni R&D. Namun, penelitian ini mempunyai perbedaan pada hal bentuk sajian dan isi media. Bentuk sajian VCD interaktif hanya berupa tayangan video dan isi materi belum sesuai dengan Kurikulum 2013.

Cahyadi (2014) juga melakukan penelitian yang berhubungan dengan media. Penelitian tersebut berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flash* pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Pokok Bahasan Wujud Zat dan Perubahannya Kelas VII SMP N 5 Satu Atap Bumijawa” ini berhasil membuktikan bahwa media berbasis *Adobe Flash* yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Cahyadi, yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian R&D untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *software Adobe Flash*. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang disajikan, Cahyadi mengambil mata pelajaran IPA dengan kompetensi wujud zat dan perubahannya, sedangkan penelitian ini untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan kompetensi menyusun teks cerita pendek.

Selain menjadi acuan, penelitian Schwan (2004), Anggraeni (2010), Haryoko (2010), Aji (2011), Fitryana (2011), Wibowo (2012), Noveriyanto (2013), Suryaningrum (2014), dan Cahyadi (2014) juga mendasari dilakukannya penelitian media pembelajaran audiovisual berbasis *Adobe Flash* dengan kajian teks cerita pendek. Hal yang paling mendasar adalah pentingnya media pembelajaran bagi peserta didik SMP yang sesuai dengan Kurikulum 2013. Belajar dari kelebihan dan kekurangan kesembilan penelitian tersebut, penelitian ini akan mengoptimalkan peran *software Adobe Flash* sebagai alat mengembangkan media pembelajaran. Media-media yang sudah dijadikan penelitian dapat disertakan dalam pembuatan media pembelajaran menyusun teks cerita pendek. Jadi, pada penelitian ini *software Adobe Flash* bukan hanya sebagai media pembelajaran saja melainkan juga sebagai alat untuk mengembangkan media pembelajaran.

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa tayangan audiovisual yang dikemas dalam bentuk VCD/DVD, dilihat dari tujuan pengembangan media audiovisual ini dirancang sebagai pelengkap perangkat pembelajaran Kurikulum

2013 dan kemudahan memahami sehingga meningkatkan kemampuan peserta didik menyusun teks cerita pendek.

2.2 Landasan Teori

Teori-teori yang akan dipaparkan dalam penelitian ini meliputi teori tentang media pembelajaran, *Adobe Flash*, dan pembelajaran menyusun teks cerita pendek.

2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran

Ada beberapa hal yang terkait dengan media, yakni (a) pengertian media pembelajaran, (b) fungsi dan manfaat media pembelajaran, dan (c) jenis media pembelajaran.

2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2010:3) kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Istilah perantara atau pengantar digunakan karena fungsi media sebagai pengantar atau perantara suatu pesan dari pengirim kepada si penerima pesan. Media merupakan komponen yang sangat penting dalam proses komunikasi. AECT (*Association for Education and Communication Technology*) (dalam Asyhar 2012:4) menyatakan bahwa media adalah apa saja yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Informasi tersebut merupakan pesan yang berupa isi yang dituangkan ke dalam simbol-

simbol komunikasi baik secara verbal maupun nonverbal. Proses tersebut dinamakan *encoding*. Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh peserta didik dinamakan *decoding*. Beberapa hal tersebut diketahui bahwa media memiliki peran yang sangat penting, yaitu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai saluran dalam komunikasi antara komunikator dan komunikan.

Hamalik dalam Arsyad (2010:2) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi: (1) media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, (2) fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, (3) seluk beluk proses belajar, (4) hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan, (5) nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran, (6) pemilihan dan penggunaan media pendidikan, (7) berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, (8) media pendidikan dalam setiap mata pelajaran.

Sedangkan menurut Munadi (dalam Asyhar 2012:7) proses komunikasi dalam pendidikan terjadi karena ada rencana dan tujuan yang diinginkan. Komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran diefektifkan dengan menggunakan media (*channel*). Maka dari itu, konsep komunikasi dalam pembelajaran mengacu pada proses penyampaian pesan dari sumber (guru) kepada penerima (peserta didik) melalui media atau jaringan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang mengandung atau berisi informasi dan dapat membantu proses belajar-mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran lebih baik dan sempurna. Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan kondisi

sekolah, kemampuan guru, dan psikologis peserta didik. Hal tersebut bertujuan untuk memaksimalkan hasil penggunaan media pembelajaran.

2.2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu mengajar yang ikut memengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru. Menurut Daryanto secara umum media mempunyai fungsi antara lain, (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, daya indra, (3) menimbulkan gairah belajar, (4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya, dan (5) memberi rangsangan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Gerlach & Ely (dalam Daryanto 2012:8), menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Melalui kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian disimpan, dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya, (2) kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya ukuran, kecepatan, warnanya diubah, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya, (3) kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau audien yang besar

jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau radio.

Manfaat media pembelajaran menurut Arsyad (2010:26-27), antara lain:

(a) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, (b) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, (c) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, (d) media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung.

Kemudian menurut Sudjana dan Rivai (2007:2) menyatakan manfaat media pembelajaran, yaitu: (a) pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik dan dapat menimbulkan motivasi besar, (b) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pengajaran, (c) metode pengajaran menjadi lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran, (d) peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya

mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, memerankan, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan untuk mengatasi berbagai hambatan dan keterbatasan yang muncul karena media pembelajaran dapat: (a) meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik, (b) memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, (c) mengembangkan sikap eksploratif, dan (d) membantu menumbuhkan pengertian dan pemahaman.

2.2.1.3 Jenis Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai (2007:3) menjelaskan beberapa media yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, sebagai berikut. Pertama, media grafis atau sering disebut juga media dua dimensi yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar seperti foto, grafik, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Kedua, media tiga dimensi, yaitu media yang berbentuk model. Seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama, dan lain-lain. Ketiga, media proyeksi seperti *slide*, film, penggunaan OHP. Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran. Begitu banyak pilihan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Tinggal media apa yang menurut guru paling tepat digunakan dalam sebuah proses pembelajaran.

Selanjutnya, Arsyad (2010:29-32) yang menggolongkan media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi menjadi empat kelompok,

antara lain: (1) media hasil teknologi cetak, yaitu cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis, (2) media hasil audio-visual, yaitu cara menghasilkan atau menyampaikan materi menggunakan mesin-mesin mekanis atau elektronik untuk menyampaikan pesan-pesan audio-visual, (3) media berdasarkan hasil teknologi komputer, yaitu cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor, (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer, yaitu cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Berbeda dengan dua ahli sebelumnya, Ibrahim (dalam Daryanto 2012:18) mengelompokkan media berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya. Media tersebut dibagi menjadi tujuh kelompok yaitu, (1) media tanpa proyeksi dua dimensi contohnya gambar, foto, poster, lukisan, sketsa dan lain-lain; (2) media tanpa proyeksi tiga dimensi contohnya patung, globe, diorama, dan alat peraga lain; (3) media audio contohnya piringan hitam, radio, kaset, MP3 dan *audio streaming*; (4) media proyeksi contohnya slides, film strip (film rangkai), *overhead projector*; (5) televisi; (6) video dan film, dan (7) komputer.

Meskipun beragam jenis dan format media sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran, namun pada dasarnya semua media tersebut dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audiovisual, dan multimedia.

1) **Media Visual**

Media visual adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Melalui media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat bergantung pada kemampuan penglihatannya (Asyhar 2012:45). Beberapa media visual antara lain (1) media cetak seperti buku, modul, gambar, peta, dan poster; (2) model tiga dimensi seperti globe bumi, peta timbul, rangka, dan boneka; (3) media realitas alam sekitar dan sebagainya.

2) **Media Audio**

Media jenis audio merupakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Media audio termasuk media pembelajaran yang searah. Jika ada sesuatu yang kurang jelas, peserta didik dapat memutarinya kembali berulang-ulang di mana saja dan kapan saja, sampai akhirnya peserta didik dapat memperoleh kejelasan materi yang sedang dipelajari. Menurut Daryanto (2012:43) materi yang disajikan pada media audio hendaknya mampu memotivasi agar peserta didik tertarik untuk mendengarkan sampai selesai. Contoh media audio yang umum digunakan adalah *tape recorder*, radio, rekaman suara, dan *audio player*.

3) **Media Audiovisual**

Media audiovisual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui

media ini dapat berupa pesan verbal maupun nonverbal. Beberapa contoh media audiovisual, yaitu film, video, program TV dan lain-lain.

Pendapat lain menurut Kustandi (2011:30), media audiovisual merupakan media yang cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menyajikan pesan secara audio dan visual. Ciri-ciri umum media audiovisual adalah: (1) bersifat linier, (2) menyajikan visualisasi yang dinamis, (3) digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang media, (4) merupakan representasi fisik dari gagasan riil atau gagasan abstrak, dan (5) dikembangkan menurut prinsip psikologi behaviorisme dan kognitif.

4) **Multimedia**

Multimedia adalah media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Menurut Meyer (dalam Asyhar 2012:45) multimedia sebagai media yang menghasilkan bunyi dan teks. Jadi, televisi, presentasi *power point* berupa teks, gambar bersuara sudah dapat dikatakan multimedia. Multimedia memberikan pengalaman belajar secara langsung, baik dengan cara, berbuat melakukan di lokasi, maupun dengan cara terlibat langsung seperti permainan, simulasi, bermain peran, dan sebagainya.

Perkembangan media pembelajaran menyusun teks cerita pendek saat ini masih belum banyak yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media yang digunakan guru dalam membelajarkan menyusun teks cerita pendek menggunakan media berbasis visual. Padahal hal tersebut sudah membosankan para peserta didik meskipun media tersebut media yang mudah untuk digunakan dalam

pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang Kurikulum 2013 perlu dikembangkan sesuai kebutuhan pengembangan media pembelajaran menurut peserta didik dan guru. Maka dari itu, dari sekian banyak jenis media pembelajaran yang dijelaskan media media yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah media audiovisual dengan berbasis *Adobe Flash* diharapkan dapat membantu guru dalam membelajarkan dan mempraktikkan menyusun teks cerita pendek peserta didik SMP.

2.2.2 Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis *Adobe Flash*

Tidak dapat disangkal bahwa perkembangan teknologi berupa perangkat lunak (*software*) sudah menyatu dengan kehidupan manusia modern. Dalam bidang pendidikan, kehadiran media pembelajaran sudah dirasakan banyak membantu untuk menyampaikan materi ajar dari sumber belajar kepada pembelajar (peserta didik). Namun, karena banyaknya media pembelajaran yang ada, maka perlu diperhatikan kriteria pemilihan media pembelajaran tersebut. Menurut Arsyad (2010:75) kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan. Kriteria pemilihan yang perlu diperhatikan dalam memilih media, antara lain: (1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, (2) tepat dalam mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi, (3) praktis, luwes, dan bertahan, (4) guru terampil menggunakan, (5) pengelompokkan sasaran, dan (6) mutu pengembangan media.

Pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang terintergrasi dengan komponen pembelajaran lain agar bermanfaat saat digunakan. Pengembangan media sangat penting untuk mengatasi kekurangan dan keterbatasan persediaan media. Selain itu, media pembelajaran yang dikembangkan sendiri dapat menghindari ketidaktepatan karena perancangan didasarkan pada kebutuhan, potensi sumber daya, dan kondisi lingkungan.

2.2.2.1 Media Pembelajaran Audiovisual

Penelitian ini akan dititikberatkan pada pengembangan media audiovisual. Media pembelajaran audiovisual mengomunikasikan pesan atau informasi dengan menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersama-sama. Audiovisual berasal dari kata *audible* dan *visible*. *Audible* yang artinya dapat didengar, sementara *visible* artinya dapat dilihat. Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi audio dan visual (Djamarah 2010:124).

Menurut Daryanto (2012:88) media audiovisual adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat dikombinasikan dengan animasi untuk memvisualisasikan materi agar efektif dan dinamis.

Kustandi dan Sutjipto (2011:32) mengemukakan bahwa media audiovisual merupakan bentuk media yang dikendalikan oleh komputer yang biasa disebut *interactive video*. *Interactive video* adalah suatu sistem penyampaian

pembelajaran menggunakan materi video rekaman, disajikan dengan pengendalian komputer kepada penonton yang tidak hanya mendengar dan melihat, tetapi juga memberikan respon yang aktif.

Selaras dengan pendapat di atas, Kemp & Dayton (dalam Arsyad 2010:49) media audiovisual dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan tersebut mempunyai daya tarik memungkinkan dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, dan mempengaruhi sikap.

Media audiovisual merupakan medium yang sangat efektif untuk proses pembelajaran masal, individual, maupun berkelompok karena penggunaan media tersebut membantu peserta didik secara langsung melihat dan mendengar suatu kejadian atau peristiwa yang ditayangkan sehingga mempunyai gambaran yang lebih luas dalam menuangkan ide-ide, gagasan, dan pemikirannya dalam bentuk tulisan.

Dari uraian-uraian tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran audiovisual adalah alat atau sarana noncetak yang kaya informasi dapat sampai dihadapan peserta didik secara langsung dan dapat digunakan di berbagai proses pembelajaran.

Arsyad (2010:9) berpendapat bahwa belajar dengan menggunakan indra ganda (audio dan visual) akan memberikan keuntungan bagi peserta didik, karena akan lebih banyak pengetahuan daripada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar. Hal tersebut juga

sejalan dengan pendapat Dwyer (dalam Asyhar 2012:39-40) bahwa cara berkomunikasi memengaruhi daya ingat peserta didik. komunikasi verbal tanpa media sama sekali daya ingatnya dalam waktu 3 jam hanya 70%. Apabila menggunakan media visual tanpa komunikasi verbal, daya ingat hanya 72%, sedangkan komunikasi yang menggunakan keduanya (visual dan verbal) daya ingat meningkat menjadi 85%. Dengan demikian, penggunaan media audiovisual dalam kegiatan pendidikan mempunyai dampak yang lebih efektif dibandingkan dengan pemanfaatan media lain.

Media audiovisual dikelompokkan menjadi: (1) audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, seperti film bingkai suara (*sound slides*) dan film rangkai suara; dan (2) audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video-cassete*.

Selain itu, Asyhar (2012:73) mengelompokkan media audiovisual menjadi dua macam, yaitu: (1) audiovisual murni, yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti video kaset; dan (2) audiovisual tidak murni, yaitu unsur suara dan unsur gambar berasal dari sumber yang berbeda. Misalnya, film bingkai suara yang unsur gambarnya berasal dari *slides* proyektor dan unsur suaranya berasal dari *tape recorder*.

Pembelajaran dengan materi pada media audiovisual dapat digunakan sebagai bagian dari proses pembelajaran. Namun, menurut Sudjana dan Rivai (2007:59) peralatan media audiovisual tidak harus digolongkan sebagai pengalaman belajar yang diperoleh dari penginderaan pandang dan dengar, tetapi

sebagai alat teknologis yang bisa memperkaya serta memberikan pengalaman belajar konkret kepada para peserta didik.

Perkembangan media audiovisual sekarang ini tidak lepas dari media perekam video (kamera foto), atau dengan kata lain media audiovisual mengadopsi cara kerja mesin fotografi. Teknologi audiovisual merujuk pada audio dan visual. Menurut Stinson (dalam Pradekso 2013:1) media audiovisual dikatakan baik jika:

- 1) Peralatan relatif *portable*, sehingga produksi lebih efektif,
- 2) Kemampuan memproduksi gambar hitam putih atau warna sangat tinggi, dan
- 3) Gambar serta suara direkam pada jalur yang terpisah, sehingga memberikan peluang untuk melakukan variasi dalam proses *editing*.

2.2.2.2 Adobe Flash

Pada penelitian ini akan dikembangkan sebuah media pembelajaran audiovisual yang disusun memanfaatkan desain grafis sebagai alat untuk merangkainya. Pemanfaatan program desain grafis pada penelitian ini diasumsikan akan lebih produktif dan produk yang dihasilkan akan menarik perhatian pengguna karena kemudahan dalam penggunaannya. Media pembelajaran audiovisual tersebut diolah dengan menggunakan program desain grafis *Adobe Flash*.

Perangkat lunak *Adobe Flash* yang selanjutnya disebut *Flash*, dulunya bernama "*Macromedia Flash*", merupakan *software* multifungsi unggulan yang sebelumnya dikembangkan oleh *Macromedia*, tetapi sekarang dikembangkan dan

didistribusikan oleh *Adobe System*. Sejak tahun 1996, *Flash* menjadi metode populer untuk menambahkan animasi dan interaktif-*website*. *Flash* tidak hanya digunakan untuk aplikasi *web*, tetapi juga dapat dikembangkan untuk membangun aplikasi *desktop* karena aplikasi *Flash* selain dikompilasi menjadi format *.swf*, *Flash* juga dapat dikompilasi (digabungkan) menjadi format *.exe* (Sunyoto 2010:1).

Tabel 2.1 Perkembangan Adobe Flash

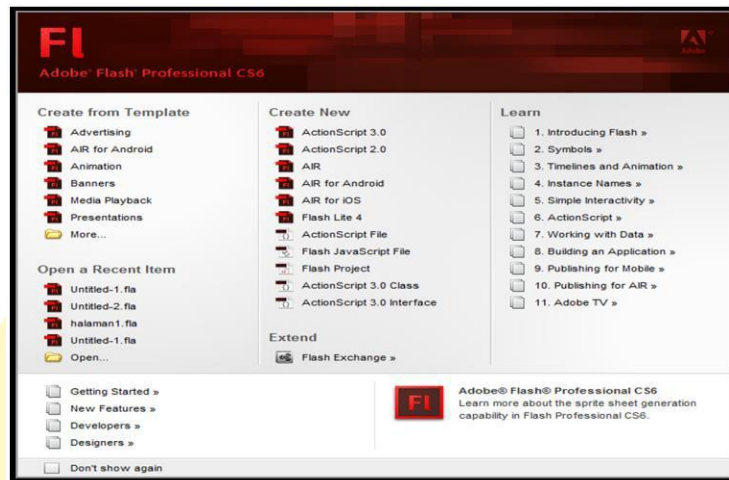
No.	Versi	Tahun
1.	<i>Future Splash Animator</i>	10 April 1996
2.	<i>Flash 1</i>	Desember 1996
3.	<i>Flash 2</i>	Juni 1997
4.	<i>Flash 3</i>	31 Mei 1998
5.	<i>Flash 4</i>	15 Juni 1999
6.	<i>Flash 5 – ActionScript 1.0</i>	24 Agustus 2000
7.	<i>Flash MX (Versi 6)</i>	15 Maret 2002
8.	<i>Flash MX 2004 / Flash MX Professional 2004 (Versi 7) – ActionScript 2.0</i>	9 September 2003
9.	<i>Flash Basic 8 / Flash Professional 8</i>	13 September 2005
10.	<i>Flash CS3 Professional (Versi 9) – ActionScript 3.0</i>	16 April 2007
11.	<i>Flash CS4 Professional (Versi 10)</i>	15 Oktober 2008
12.	<i>Adobe Flash CS5 Professional (Versi 11)</i>	2010
13.	<i>Adobe Flash Professional CS6 (Versi 12 / terbaru)</i>	2012

Adobe Flash menjadi perangkat yang dipilih untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. *Adobe Flash* merupakan program animasi yang mendukung pemrograman dengan bahasa pemrograman atau *action script*. Oleh karena itu, *Flash* tepat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif karena mendukung animasi, gambar, teks, dan pemrograman lainnya. *Flash* juga didesain dengan kemampuan membuat animasi dua dimensi sehingga program ini banyak digunakan untuk memberikan efek animasi *website*, CD Interaktif, dan lainnya.

Pada penelitian ini menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* sebagai aplikasi terbaru untuk membuat media pembelajaran interaktif. Meski demikian aplikasi *Adobe Flash* versi di bawahnya masih dapat digunakan. *Adobe Flash Creative Suite 6 (CS6)* merupakan sebuah perangkat lunak yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi *standar authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dan animasi yang sangat menarik untuk keperluan pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan dinamis (Wibawanto 2017:30). *Adobe Flash Professional CS6* menyediakan berbagai macam fitur yang akan membantu dan mempermudah para animator untuk membuat animasi menjadi semakin menarik.

1) **Komponen *Adobe Flash Professional CS6***

Tampilan awal dari *Adobe Flash Professional CS6* terdapat komponen yang terdiri atas: (1) *create from template*, yang digunakan untuk membuka format yang telah tersedia; (2) *create new*, digunakan untuk membuka dokumen baru; (3) *open a recent item*, yang digunakan untuk membuka *file* yang baru saja tersimpan; (4) *open*, digunakan untuk membuka *file*, dan (5) *don't show again*, yang berfungsi untuk menyembunyikan atau menampilkan tampilan awal program *Flash*.



Gambar 2.1 Tampilan Awal Software Adobe Flash Professional CS6

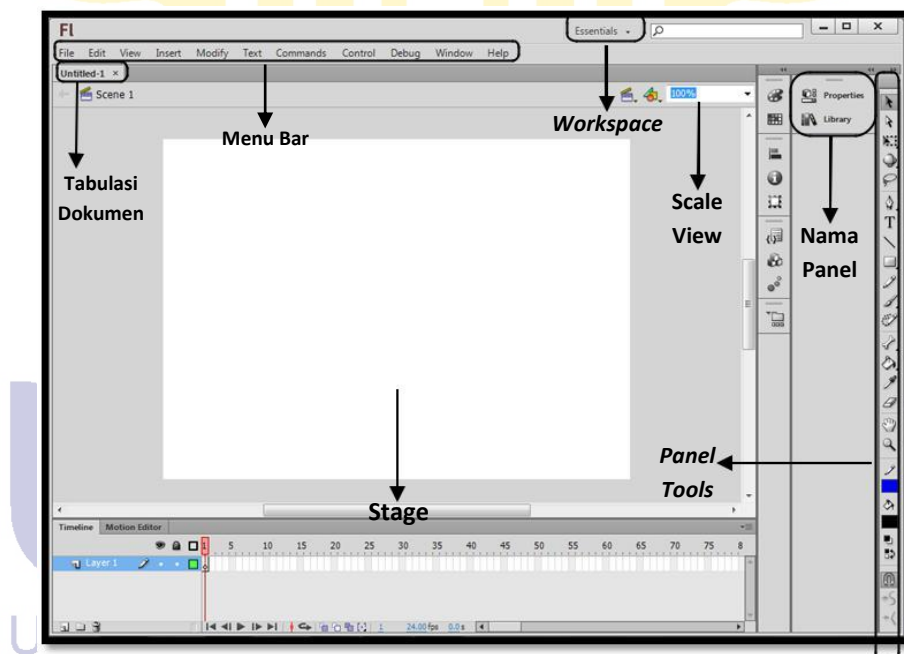
2) Area Kerja Adobe Flash Professional CS6

Area kerja Adobe Flash Professional CS6 terdapat bagian seperti yang ditunjukkan oleh gambar 2.2 yang masing-masing bagiannya mempunyai fungsi sebagai berikut.

- a. Tabulasi Dokumen, merupakan tabulasi dari lembar kerja atau *Stage* yang sedang dikerjakan. Sering disebut *Document Tab*.
- b. Menu Bar, merupakan kumpulan perintah yang terdiri dari menu-menu yang digolongkan dalam satu kategori.
- c. *Workspace*, berfungsi untuk mengatur tampilan area kerja Adobe Flash ProCS6.
- d. *Stage*, merupakan tempat untuk membuat atau memodifikasi semua objek dalam program *Flash*.
- e. *Scale View*, berguna untuk mengatur skala lembar kerja.
- f. *Timeline*, yaitu bagian untuk mengatur dan mengontrol isi dokumen dalam *layer* dan *frame*.

- g. *Panel Motion Editor*, digunakan untuk mengontrol animasi yang telah dibuat, seperti mengatur motion, transformasi, dan parameter animasi lainnya.
- h. *Panel Properties*, digunakan untuk mengatur objek, *frame* dan *stage* yang terpilih.
- i. *Panel library*, digunakan untuk menyimpan program-program terpisah yang sudah jadi, seperti *symbol graphic*, *button*, *movie clip* yang dibuat, dan lain-lain.
- j. *Panel tools*, yaitu kumpulan tools yang digunakan untuk membuat, mengatur dan mendesain objek.

Agar lebih jelas, bagian-bagian dalam area kerja *Adobe Flash Professional CS6* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.2 Tampilan Area Kerja (*Interface*) *Adobe Flash Pro CS6*

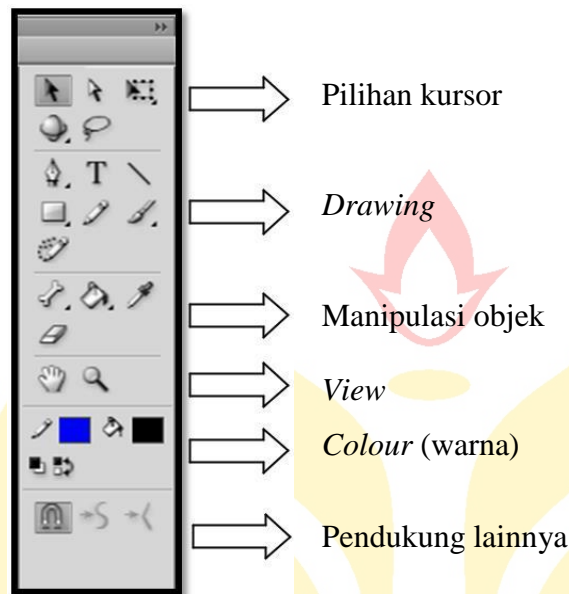
3) *Tools Box*

Panel tools atau yang biasa disebut *Tools box* merupakan bagian yang berisi tombol-tombol untuk membuat, mengatur, dan mendesain objek. Berikut penjelasan fasilitas *tools box* dari setiap *tool*-nya.

Tabel 2.2 Fungsi Fasilitas *Tools Box*

<i>Tools Box</i>	Fungsi
<i>Selection Tool</i>	Untuk menyeleksi objek.
<i>Subselection Tool</i>	Untuk menyeleksi dan mengedit objek.
<i>3D Rotation Tool</i>	Untuk memutar <i>Movie Clip</i> secara tiga dimensi.
<i>3D Translation Tool</i>	Untuk memindah <i>Movie Clip</i> secara tiga dimensi.
<i>Free Transform Tool</i>	Untuk mengatur ukuran dan arah objek dengan bebas.
<i>Gradient Transform Tool</i>	Untuk mentransformasi warna dari <i>fill</i> objek yang terseleksi.
<i>Lasso Tool</i>	Untuk melakukan seleksi dengan menggambar sebuah garis seleksi.
<i>Pen Tool</i>	Untuk menggambar garis lurus dan lengkung.
<i>Teks Tool</i>	Untuk membuat objek teks.
<i>Line Tool</i>	Untuk menggambar garis lurus.
<i>Rectangle Tool</i>	Untuk menggambar objek kotak.
<i>Oval Tool</i>	Untuk menggambar objek lingkaran.
<i>Polystar Tool</i>	Untuk menggambar objek <i>polygon</i> dan bintang.
<i>Pencil Tool</i>	Untuk menggambar dengan coretan pensil.
<i>Brush Tool</i>	Untuk menggambar dengan polesan kuas.
<i>Spray Brush Tool</i>	Untuk membuat percikan <i>brush</i> .
<i>Deco Tool</i>	Untuk membuat dekorasi pada sebuah area.
<i>Bone Tool</i>	Untuk menghubungkan sebuah objek atau antar objek untuk keperluan animasi.
<i>Bind Tool</i>	Untuk mengontrol objek yang telah terhubung dengan <i>bone</i> .
<i>Eraser Tool</i>	Untuk menghapus objek.
<i>Fill Transform</i>	Untuk memodifikasi warna gradasi.
<i>Paint Bucket</i>	Untuk mewarnai bidang objek tertutup.
<i>Stroke Color</i>	Untuk mewarnai garis objek.
<i>Fill Color</i>	Untuk mewarnai bidang objek.
<i>Black and White</i>	Untuk mengubah warna dasar menjadi hitam putih.
<i>Swap Colors</i>	Untuk membalik warna <i>stroke</i> dan <i>fill</i> .

Agar lebih jelas, bagian-bagian *tools box* Adobe Flash Professional CS6 dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.3 Tools Box atau Panel Tools

4) *Action Script*

Action script merupakan bahasa *scripting* (bahasa pemrograman) yang terdapat dalam pemrograman *Adobe Flash*. Penggunaan *action script* bertujuan untuk mempermudah pembuatan suatu aplikasi atau animasi. Awalnya *action script* hanya digunakan untuk mengendalikan animasi vektor dua dimensi yang sederhana. Seiring berkembangnya program *Adobe Flash*, *action script* memiliki banyak fitur dan fungsi sehingga dapat membuat aplikasi-aplikasi berbasis *web* dan *database* seperti media pembelajaran.

Menggunakan program *Adobe Flash Pro CS6* memberikan banyak keuntungan termasuk membuat spanduk, iklan, *slide* presentasi, tampilan pembuka CD/DVD, permainan, kartun, proyek pembelajaran, dan kartu sambutan (*e-card*). Kelebihan *Adobe Flash* dibandingkan *software* lain (Wibawanto 2017:29) antara lain:

- 1) *Adobe Flash* dapat mengelola grafik tiga dimensi melalui bahasa pemrograman bernama *AGAL*;
- 2) *Adobe Flash* memiliki fitur untuk membuat animasi berbasis *motion* (gerak);
- 3) *Adobe Flash* memiliki fasilitas *action script 3* (bahasa pemrograman);
- 4) *Adobe Flash* dapat mengelola video lengkap dengan fasilitas *playback FLV*;
- 5) *File* atau *output* dengan ukuran yang kecil dan dapat ditampilkan dengan ukuran layar yang dapat disesuaikan dengan keinginan.

Pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis *Adobe Flash* ini dapat digolongkan pada terciptanya pembelajaran yang mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dan komunikasi. Dengan demikian, pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi akan meningkatkan efisiensi dan keefektifan belajar. Selain itu, peserta didik juga dapat menggunakan media ini secara mandiri karena media yang dirancang agar dapat digunakan bersama maupun secara mandiri.

2.2.2.3 Karakteristik Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis *Adobe Flash*

Setiap jenis media memiliki karakteristik masing-masing dalam menunjang keberhasilan proses belajar peserta didik. Karakteristik media pembelajaran dapat dilihat baik dari segi kemampuannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya (Djamarah 2010:127). Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsang indra penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecap, maupun penciuman, atau kesesuaiannya

dengan tingkatan hierarki belajar. Karakteristik media sebagaimana dikemukakan Kemp (dalam Sadiman 2011:28) merupakan dasar pemilihan media sesuai dengan situasi belajar tertentu.

Dipilihnya media audiovisual dalam bentuk video dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik, selain itu video yang dikombinasikan dengan animasi dapat memvisualisasikan materi yang bersifat dinamis. Kemajuan teknologi juga telah memungkinkan format sajian video dapat bermacam-macam, mulai dari CD (*Compact Disc*) dan DVD (*Digital Versatile Disc*). Hal ini dapat mempermudah untuk melihatnya lewat *video player*, VCD, DVD, juga bisa diunggah diinternet. Karena kemampuan itulah maka teknologi audiovisual banyak digunakan sebagai salah satu alat pembelajaran dalam sistem pendidikan. Dengan demikian, media audiovisual mempunyai karakteristik sebagai berikut; (1) digunakan pada pembelajaran masal, (2) merupakan bahan ajar noncetak yang kaya informasi, (3) menyajikan banyak gambar bergerak dan suara yang menyertainya, dan (4) format sajian yang bermacam-macam.

Teknologi audiovisual merupakan cara menyampaikan materi dengan menggunakan alat-alat elektronik untuk menyajikan informasi secara audio dan visual. Pengajaran media audiovisual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras dan lunak selama proses pengembangan. Berkaitan dengan penelitian ini, media audiovisual yang dikembangkan memanfaatkan komputer sebagai alat penyusunnya. Alasannya, komputer mempunyai beberapa keunggulan dibandingkan dengan alat lainnya. Kemajuan komputer memberikan beberapa kelebihan untuk kegiatan produksi audiovisual. Beberapa tahun belakangan,

komputer mendapat perhatian besar karena kemampuannya yang dapat digunakan dalam bidang kegiatan pembelajaran. Ditambah dengan teknologi jaringan dan internet, komputer seakan menjadi sangat lengkap dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Suyanto (dalam Astawa 2012:17) karakteristik bahan pembelajaran menggunakan komputer, yaitu (1) sistemik, (2) jelas dan menarik, (3) mudah digunakan, (4) mudah diperbaiki, dan (5) mudah disebarluaskan.

Sama halnya penjelasan kelima karakteristik tersebut, Haryoko (2010:2) menerangkan media pembelajaran audiovisual berbasis teknologi dapat digunakan sebagai sarana alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, dikarenakan beberapa aspek; (1) mudah dikemas dalam proses pembelajaran, (2) lebih menarik termasuk untuk pembelajaran, dan (3) dapat diperbaiki setiap saat.

Berdasarkan beberapa karakteristik media tersebut, penelitian ini menggabungkan karakteristik media pembelajaran audiovisual dengan karakteristik media berbasis komputer (*software Adobe Flash*) menjadi media pembelajaran yang dapat membantu menyusun teks. Secara spesifik, karakteristik media pembelajaran audiovisual berbasis *Adobe Flash* sebagai berikut.

1) Sistemik

Media pembelajaran audiovisual dirancang sesuai sistem pembelajaran yang sudah ditentukan berupa menu-menu. Menu-menu tersebut dapat digunakan secara berurutan ketika pada pembelajaran klasikal dan mandiri. Mulai dari membuka materi pembelajaran, dilanjutkan dengan menyaksikan langkah-langkah menyusun teks cerita pendek. Setelah benar-benar paham langkah-langkah menyusun teks cerita pendek berlanjut pada menu latihan dengan mencoba

berlatih dengan ilustrasi 1, 2, dan 3. Terakhir, evaluasi dapat dikerjakan pada saat pembelajaran atau secara mandiri di rumah.

2) Jelas dan Menarik

Kejelasan dan kemenarikan media terletak pada segi tampilan luar dan dalam media pembelajaran. Tampilan luar meliputi penggunaan huruf yang jelas, ilustrasi gambar yang menarik, dan penggunaan warna yang tidak kontras. Pada tampilan dalam media meliputi penyampaian materi, latihan, dan evaluasi, ilustrasi gambar serta tayangan-tayangan di dalam media pembelajaran. Selain itu, terdapat beberapa kumpulan teks cerita pendek terpilih yang dapat digunakan sebagai bahan bacaan peserta didik.

3) Mudah Digunakan

Media ini dapat digunakan pada setiap jenis *windows* yang terdapat pada komputer. Karena hasil dari pengembangan ini bersifat aplikasi tidak perlu waktu yang lama untuk mengaplikasikan (meng-*instal*) pada setiap komputer atau komputer jinjing (*notebook*) sehingga memudahkan pengguna mengoperasikannya. Pada media pembelajaran ini juga terdapat juga menu petunjuk penggunaan media.

4) Mudah Diperbaiki

Media yang dibuat dengan berbantuan komputer rawan sekali terjadi kesalahan baik secara mekanik maupun isi. Namun, hal tersebut dapat diatasi dengan penyempurnaan lanjutan sesuai keinginan pengguna.

5) Mudah Disebarluaskan

Media pembelajaran yang sudah selesai dikembangkan diharapkan dapat didistribusikan dengan mudah. Karena media pembelajaran ini berupa aplikasi komputer maka akan dengan mudah disebarluaskan dari satu pengguna ke pengguna yang lainnya. Sebagai contoh media ini dapat diunggah melalui *website* pendidikan agar dapat dinikmati semua elemen pendidikan khususnya guru Bahasa Indonesia dan peserta didik.

6) Bersifat Mandiri

Kemandirian media pembelajaran ini berarti setiap peserta didik dan guru Bahasa Indonesia dapat menggunakan di komputer masing-masing dan dapat diakses di sekolah maupun di rumah. Karakteristik ini menekankan pada proses menyusun teks cerita pendek yang membutuhkan waktu serta daya kreativitas peserta didik.

2.2.3 Pembelajaran Menyusun Teks Cerita Pendek

Beberapa hal yang terkait dengan pembelajaran menyusun teks cerita pendek, yakni keterampilan menyusun, teks cerita pendek, dan langkah-langkah menyusun teks cerita pendek.

2.2.3.1 Keterampilan Menyusun

Keterampilan menyusun teks merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dicapai dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013 Nasional pada jenjang SMP. Kompetensi dasar tersebut merupakan kompetensi

ranah keterampilan (psikomotor) yaitu, keterampilan menyusun teks yang terdapat dalam kompetensi dasar 4.6 Mengungkapkan pengalaman dan gagasan dalam bentuk cerita pendek dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan. Mengungkapkan dalam hal ini peserta didik dapat menyusun cerita pendek baik secara lisan maupun tulisan.

Menyusun adalah kegiatan yang dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi yang ada menggunakan tahapan yang telah ditentukan. Informasi-informasi tersebut merupakan bagian-bagian yang kemudian diurutkan menjadi kesatuan yang utuh dan padu (Rohimah 2014:174).

Berbeda dengan Rohimah, Dalman (2014:85) menyatakan bahwa menyusun memiliki arti yang sama dengan mengarang. Istilah mengarang dan menulis dianggap sama karena bertujuan menyampaikan gagasan, pikiran, dan perasaan dalam sebuah tulisan yang bermakna. Selanjutnya Mahsun (2014:124) berpendapat bahwa menyusun teks merupakan suatu kegiatan yang kompleks membutuhkan aktivitas teratur (sistematis), terkontrol, empirik, dan kritis. Kegiatan tersebut dapat dilakukan dengan mengumpulkan data, analisis data sampai pada penyajian hasil analisis.

Istilah menyusun memiliki dua pengertian. Pertama, kegiatan dalam hal mengurutkan bagian-bagian teks atau cerita acak menjadi satu kesatuan yang urut, padu, dan logis. Kedua, menyusun berarti membuat sebuah teks mulai dari penentuan ide sampai menjadi sebuah teks utuh sesuai dengan struktur yang baik (Kemendikbud 2013).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa menyusun teks adalah kegiatan mengurutkan bagian-bagian teks yang masih berupa ide atau gagasan menjadi sebuah teks yang utuh sesuai struktur dan kebahasaan teks.

2.2.3.2 Teks Cerita Pendek

Ada beberapa hal yang terkait dengan teks cerita pendek, yakni definisi teks cerita pendek, struktur dan kaidah teks cerita pendek, dan unsur-unsur pembangun cerita pendek. Hal-hal tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

2.2.3.2.1 Definisi Teks Cerita Pendek

Mahsun (2014:1) mendefinisikan teks sebagai satuan bahasa yang digunakan sebagai ungkapan suatu kegiatan sosial baik secara lisan maupun tulis dengan struktur berpikir yang lengkap. Maka dari itu, wujud teks dapat berupa bahasa yang dituturkan atau dituliskan, atau dapat juga bentuk lain yang digunakan untuk mengungkapkan sebuah gagasan. Ketika mengungkapkan gagasan, kita harus memilih kata-kata agar tersampaikan dengan baik. Pilihan kata tersebut ditentukan oleh tujuan dan situasi (konteks).

Sementara itu, menurut Kemendikbud (2013) teks adalah sejumlah unit simbol kebahasaan yang digunakan untuk mewujudkan realitas pengalaman dan logika, realitas sosial, dan sekaligus realitas tekstual semiotik. Maka, yang dimaksud dengan teks dalam Kurikulum 2013 adalah ungkapan bahasa yang menurut pragmatik, sintaktik, dan semantik/isi merupakan suatu kepaduan.

Dari beberapa uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa teks adalah satuan bahasa yang disusun oleh struktur berpikir untuk membentuk kepaduan dan mempunyai tujuan dalam teks tersebut.

Sementara itu, cerita pendek atau yang disingkat cerpen adalah cerita yang isinya mengisahkan peristiwa pelaku cerita secara singkat dan padat tetapi mengandung kesan yang mendalam (Sukirno 2010:83). Cerita pendek pada hakikatnya sebuah karya sastra berbentuk prosa dan mempunyai cerita, alur, tokoh, latar yang lebih sempit daripada novel. Cerita yang disajikan dalam cerita pendek terbatas hanya memiliki satu kisah saja.

Sumarjo (dalam Kusmayadi 2010:7) mendeskripsikan cerita pendek sebagai cerita atau rekaan yang fiktif. Artinya bukan berupa analisis argumentasi dan peristiwanya tidak benar-benar telah terjadi serta relatif pendek. Kependekan cerita pendek bukan karena bentuknya yang jauh lebih pendek dari novel, melainkan karena aspek masalahnya.

Hal serupa diungkapkan Nurgiyantoro (2010:288) bahwa cerita pendek hanya bercerita mengenai “hal-hal yang penting” dan tidak sampai pada detail-detail kecil “yang kurang penting”, serta lebih memfokuskan cerita untuk memberikan kesan tunggal. Kesan tunggal yang membedakan cerita pendek dari prosa fiksi lainnya seperti novel dan cerita bersambung. Maka dari itu, cerita pendek tidak mungkin berbicara panjang lebar tentang peristiwa, tokoh, dan latar karena akan menghilangkan kesan tunggal tersebut. Cerita yang mengandung kesan tunggal harus dapat menyampaikan sesuatu atau amanat meski unsur-unsur di dalamnya dibatasi.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa cerita pendek adalah karangan prosa berupa cerita rekaan atau fiktif yang relatif pendek serta memberikan kesan tunggal.

Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa teks cerita pendek adalah teks bergenre sastra berbentuk prosa fiktif yang disusun oleh struktur teks untuk membentuk kepaduan dan mempunyai tujuan, memiliki kesan tunggal, dan dapat disampaikan secara lisan maupun tulisan.

2.2.3.2.2 Unsur-Unsur Pembangun Cerita Pendek

Cerita pendek tersusun atas unsur-unsur pembangun yang saling berkaitan satu dengan lainnya. Keterkaitan antara unsur-unsur pembangun cerita tersebut membentuk hubungan yang bersifat abstrak. Kohesi dan koherensi semua unsur cerita yang membentuk sebuah totalitas sangat menentukan keberhasilan cerita pendek sebagai suatu karya sastra.

Unsur pembangun cerita pendek menurut Nuryatin (2010:4) mencakupi tema (dan amanat), penokohan, alur, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya cerita.

1) Tema dan Amanat

Menurut Sukirno (2010:9) tema adalah makna cerita, gagasan sentral atau dasar cerita yang hendak diperjuangkan dalam cerita. Tema sebagai ide atau gagasan menjadi dasar terbentuknya cerita pendek, tidak adanya tema tidak mungkin terbentuk sebuah cerita.

Seorang pengarang harus paham tema cerita yang akan dipaparkan sebelum melaksanakan proses kreatif, sementara untuk pembaca akan memahami tema setelah selesai memahami unsur-unsur pembangun yang di dalamnya. Hal ini diperkuat dengan pendapat Atmowiloto (2003:62) tema ialah dasar pikiran seniman yang disampaikan lewat karyanya, dan itulah yang diharapkan atau seharusnya ditangkap oleh pembacanya. Ada beberapa hal yang dapat dijadikan tema, seperti ketuhanan, moral, sosial, fisik lahiriah manusia dan lain-lain. Hal-hal tersebut dapat dirinci lebih banyak menjadi sub-subtema yang dapat dijadikan sebuah tema. Unsur lain yang mengikuti tema cerita yaitu, pokok pikiran. Melalui pemahaman pokok pikiran kita dapat menemukan nilai-nilai yang berhubungan dengan kehidupan manusia. Nilai yang terdapat dalam cerita pendek disebut amanat.

Menurut Sukirno (2010:90) amanat cerita pendek adalah pesan moral pengarang yang ingin disampaikan pengarang kepada pembacanya agar di akhir cerita itu pembaca dapat memetik hikmah di balik peristiwa itu. Karena itu, amanat bersifat sederhana dan mudah ditangkap pembaca.

Ada beberapa cara untuk menyampaikan amanat cerita. Menurut Nuryatin (2010:5) cara pertama, amanat disampaikan secara tersurat; maksudnya, pesan yang hendak disampaikan oleh pengarang ditulis secara langsung di dalam cerita pendek biasanya dilektakkan pada bagian akhir cerita pendek. Dalam hal ini pembaca dapat langsung mengetahui pesan yang disampaikan oleh pengarang. Cara yang kedua, amanat disampaikan secara tersirat maksudnya, pesan tidak dituliskan secara langsung di dalam teks cerita pendek melainkan

disampaikan melalui unsur-unsur cerita pendek. Pembaca diharapkan dapat menyimpulkan sendiri pesan yang terkandung di dalam cerita pendek yang dibacanya.

Dari beberapa pendapat-pendapat tersebut secara sederhana tema dapat dipahami sebagai ide yang mengikat dan menjadi dasar cerita. Tema yang baik hanya terdapat satu tema dalam cerita pendek, agar memunculkan kesan tunggal. Sementara itu, amanat dalam cerita dimaksudkan sebagai pesan atau gagasan pengarang yang dapat dimengerti pembaca. Amanat yang baik, yaitu yang dapat memberikan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita pendek baik secara tersirat maupun tersurat.

2) Tokoh dan Penokohan

Tokoh dalam cerita adalah individu yang mengalami peristiwa di dalam cerita pendek. Tokoh umumnya manusia, namun tidak menutup kemungkinan tokoh berwujud hewan atau benda yang dapat dimanusiakan. Tokoh atau pelaku dapat manusia, binatang, tumbuh-tumbuhan, dan benda-benda lainnya yang dipersonifikasikan seperti manusia (Sukirno 2010:85).

Nurgiyantoro (2010:222) juga mengungkapkan bahwa tokoh cerita dimaksudkan sebagai pelaku yang dikisahkan perjalanan hidupnya dalam cerita fiksi lewat alur baik sebagai pelaku maupun penderita berbagai peristiwa yang diceritakan. Tokoh juga dapat dijadikan sebagai sarana strategis untuk memberikan pendidikan dan pengalaman kepada pembaca.

Dilihat dari peranannya di dalam cerita tokoh dapat digolongkan menjadi dua, yaitu tokoh utama dan tokoh bawahan atau tokoh sampingan. Tokoh utama ialah tokoh yang memegang peran utama dalam cerita, dan tokoh bawahan atau tokoh sampingan ialah tokoh (-tokoh) lain yang menjadi pendukung bagi jalannya cerita (Nuryatin 2010:7).

Berbeda dengan Nuryatin, Nurgiyantoro (2010:226) mengategorikan beberapa jenis tokoh salah satunya tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Kedua tokoh tersebut bertentangan satu sama lain, pertentangan yang lazimnya terjadi antara tokoh yang berkarakter baik melawan tokoh dengan karakter jahat. Kedua jenis peran tokoh ini saling tarik-menarik ketegangan yang dipercaya dapat menimbulkan konflik yang sesungguhnya.

Tokoh-tokoh cerita pendek hadir sebagai seseorang yang mempunyai jati diri agar dapat dibedakan dengan tokoh lainnya. Stanton (2007:33) menyebutnya 'karakter' yang biasanya dipakai dalam dua konteks. Konteks pertama, karakter merujuk pada individu-individu yang muncul dalam cerita. Konteks kedua, karakter merujuk pada percampuran dari berbagai kepentingan, keinginan, emosi, dan prinsip moral dari individu-individu tersebut.

Konteks kedua yang disebutkan Stanton merupakan penokohan watak tokoh. Teknik atau cara pengarang memperkenalkan tokoh ceritanya kepada pembaca atau teknik pengarang memunculkan tokoh cerita biasanya disebut penokohan (Jabrohim 2003:107). Karakteristik tokoh dapat diungkapkan melalui dua cara yaitu secara naratif (langsung) dan secara dramatik (tidak langsung).

Menurut Sayuti (2009:31-32) cara penggambaran watak tokoh dalam sebuah cerita fiksi ada dua, yaitu secara langsung (*telling*, analitik) dan tak langsung (*showing*, dramatik). Selanjutnya, cara tak langsung watak tokoh digambarkan melalui beberapa cara yaitu, (1) penamaan tokoh (*naming*), (2) cakapan, (3) penggambaran pikiran tokoh, (4) arus kesadaran (*stream of consciousness*), (5) pelukisan perasaan tokoh, (6) perbuatan tokoh, (7) sikap tokoh, (8) pandangan seorang atau banyak tokoh terhadap tokoh tertentu, (9) pelukisan fisik, dan (10) pelukisan latar.

Hal tersebut juga diungkapkan Nurgiyantoro (2010:231) secara garis besar dapat dikelompokkan ke dalam dua macam, yaitu teknik uraian atau narasi pengarang (*telling*) dan teknik ragaan (*showing*). Teknik narasi menunjuk pada pemunculan karakter secara langsung, jadi pengarang menguraikan ciri-ciri atau deskripsi tokoh tersebut secara langsung.

Teknik ragaan menunjuk pada cara cara menampilkan watak tokoh tidak secara langsung. Lukens (dalam Nurgiyantoro 2010:231) mengemukakan bahwa teknik ragaan dapat dilakukan lewat aksi, kata-kata, penampilan, dan komentar orang (tokoh) lain.

Penggambaran karakteristik atau watak tokoh setiap pengarang memiliki cara yang berbeda. Penggambaran watak tokoh dalam cerita pendek akan lebih menarik jika tidak dituliskan terlalu detail. Penggambaran watak tokoh yang sedikit diberikan oleh pengarang akan menarik pembaca untuk lebih meresapi lagi cerita pendek yang dibacanya. Pembaca akan lebih memperhatikan hal-hal kecil yang dilakukan oleh seorang tokoh misalnya, kebiasaan yang dilakukan, dialog

dengan tokoh lain, dan pendapat tokoh lain untuk mengetahui watak dan karakter tokoh tersebut.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tokoh adalah individu rekaan dalam cerita yang mengalami suatu peristiwa, sedangkan penokohan adalah sifat atau watak yang dimiliki oleh tokoh di dalam cerita. Tokoh dan penokohan yang baik yaitu, mampu menggambarkan secara nyata tokoh yang ada di dalam cerita pendek dan dapat membawa pembaca merasakan peristiwa yang terjadi.

3) Alur

Secara umum, alur merupakan rangkaian peristiwa-peristiwa dalam sebuah cerita (Stanton 2007:26). Istilah alur sebenarnya tidak terbatas pada peristiwa-peristiwa yang diceritakan dengan rangkaian tertentu, tetapi juga merupakan susunan pengarang berdasarkan hubungan.

Menurut Nuryatin (2010:10) alur adalah sambungan-sambungan peristiwa berdasarkan hukum sebab akibat. Alur tidak hanya mengemukakan peristiwa yang terjadi, tetapi juga menjelaskan proses terjadinya peristiwa tersebut. Sambung-sinambungannya peristiwa inilah yang membuat sebuah cerita terjadi.

Sependapat dengan Nuryatin, Nurgiyantoro (2010:237) menyatakan bahwa alur dapat dipahami sebagai rangkaian peristiwa yang terjadi berdasarkan hubungan sebab akibat. Maka dari itu, peristiwa-peristiwa yang dimunculkan

harus saling terkait. Keterkaitan antarperistiwa dan hubungan sebab akibat inilah yang menyebabkan alur cerita menjadi logis.

Alur dibedakan menjadi beberapa jenis. Menurut Sukirno (2010:85) alur cerita jika dilihat dari urutan peristiwa terdiri atas bagian awal, tengah, dan akhir. Kemudian dijelaskan oleh Sayuti (2009:31-32) bagian awal berisi eksposisi yang mengandung instabilitas dan konflik. Bagian tengah mengandung klimaks yang merupakan puncak konflik. Bagian akhir mengandung *denouement* (penyelesaian atau pemecahan masalah), sedangkan Suharianto (2005:18) membagi alur dalam sebuah cerita menjadi lima bagian yaitu:

- a. Pemaparan atau pendahuluan, yaitu bagian cerita tempat pengarang mulai melukiskan suatu keadaan yang merupakan awal dari cerita.
- b. Pengawatan, yaitu bagian yang melukiskan tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita mulai bergerak.
- c. Penanjakan, yaitu bagian yang melukiskan konflik-konflik mulai memuncak.
- d. Puncak atau klimaks, yaitu bagian yang melukiskan peristiwa mencapai puncaknya.
- e. Peleraian, yaitu bagian cerita tempat pengarang memberikan pemecahan dari semua peristiwa yang telah terjadi dalam cerita atau bagian-bagian sebelumnya.

Unsur alur yang paling penting adalah konflik dan klimaks. Konflik dalam fiksi terdiri atas, konflik internal, yaitu pertentangan di dalam diri seseorang tokoh (konflik batin) dan konflik eksternal, yaitu konflik antara satu

tokoh dengan tokoh lain atau antara tokoh dengan lingkungannya. Cerita pendek perlu dibangun konflik sentral agar kesan tunggal cerita dapat terlihat (*Plausability*). Konflik yang dikembangkan dengan baik akan memunculkan klimaks pada pembaca (*Suspence*). Serta membutuhkan penyelesaian masalah yang tidak klise (*Surprise*).

Sementara itu berdasarkan penyusunan peristiwa atau pola alur, Nurgiyantoro (2010:244) membagi menjadi tiga, yaitu pola kronologis (progesif, maju), sorot balik, dan gabungan keduanya. Pola kronologis dimaksudkan peristiwa-peristiwa dikisahkan secara teratur dari awal sampai akhir. Pola sorot balik menyajikan peristiwa di masa lampau yang menjadi sebab peristiwa yang sedang dialami tokoh. Pola alur campuran gabungan kedua alur sebelumnya, cerita yang menggunakan alur campuran biasanya menyampaikan peristiwa pada masa sekarang dan masa yang lampau secara bersama-sama.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, alur merupakan rangkaian peristiwa yang terjadi dikarenakan sebab akibat di dalam sebuah cerita. Alur dari awal hingga akhir merupakan kesatuan realitas fiksi.

4) Latar/*Setting*

Latar/*setting* adalah lingkungan yang melingkupi sebuah peristiwa dalam cerita, semesta yang berinteraksi dengan peristiwa-peristiwa yang sedang berlangsung (Stanton 2007:35). Artinya, latar merupakan gambaran tentang tempat atau waktu terjadinya kejadian dalam cerita pendek. Menurut Kusmayadi (2010:24) unsur cerita yang menunjukkan kepada kita di mana dan kapan

kejadian-kejadian dalam cerita berlangsung disebut latar, ada pula yang menyebutnya landasan tumpu yakni lingkungan tempat peristiwa. Karena menjadi landasan tumpu, maka latar harus memberikan kesan realitas fiksi.

Pelukisan latar cerita jumlahnya terbatas, cerita pendek tidak memerlukan detail-detail khusus tentang keadaan latar. Penggambaran secara jelas dan hanya garis besar, namun harus tetap memberikan suasana tertentu. Latar dapat dibedakan menjadi latar tempat, waktu atau masa, dan sosial. Latar tempat menunjuk pada tempat atau lokasi terjadinya cerita. Latar waktu atau masa menunjuk pada kapan atau bilamana cerita itu terjadi. Latar sosial menunjuk pada suasana atau situasi yang melingkupi terjadinya cerita (Nuryatin 2010:14).

Selanjutnya Sukino (2009:155-156) berpendapat bahwa latar bukan sekadar tempat dan waktu cerita berlangsung. Penggambaran latar mencakup lokasi terjadinya peristiwa bisa berupa realita faktual maupun latar tempat imajinatif. Latar waktu menggambarkan waktu terjadinya sebuah peristiwa. Latar sosial mencakup hal-hal yang berhubungan dengan kondisi tokoh atau masyarakat yang diceritakan dalam sebuah cerita. Penggunaan latar hendaknya mampu mendukung keutuhan cerita. Selain itu, dapat memperkaya suasana dan atmosfer cerita.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa latar/*setting* adalah penggambaran tempat, waktu, dan suasana terjadinya suatu peristiwa yang dialami tokoh dalam cerita. Kategori latar yang baik yaitu memberikan kesan realistik kepada pembaca, seolah mereka merasa terlibat dalam suatu cerita.

5) Sudut Pandang

Sudut pandang atau *point of view* dapat dikatakan sebagai cara pandang pengarang untuk menyajikan tokoh, latar, perbuatan, dan rangkaian peristiwa yang terjadi guna membentuk sebuah cerita. Seperti Abraham (dalam Nuryatin 2010:15) *point of view* adalah cara/pandangan yang dipergunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah karya fiksi kepada pembaca.

Menurut Kusmayadi (2010:26) sudut pandang dipergunakan untuk menentukan arah pandang pengarang terhadap peristiwa-peristiwa di dalam cerita sehingga tercipta suatu kesatuan cerita yang utuh. Sudut pandang pada dasarnya adalah visi pengarang, dalam arti bahwa cara pandang yang diambil oleh pengarang untuk melihat peristiwa dan kejadian dalam cerita.

Pendapat yang sama juga diungkapkan Sukino (2009:152) yang menguraikan sudut pandang sebagai dalam cerita fiksi pada prinsipnya bergantung pada seseorang yang menceritakan cerita tersebut. Sudut pandang seperti melihat sesuatu melalui mata 'seseorang'. Kejadian yang sama di mata anak-anak dan orang dewasa tentu berbeda, sehingga sudut pandang sangat berpengaruh pada cara cerita itu akan diceritakan. Nuansa, gaya, dan bahkan makna cerita itu bisa berbeda bergantung sudut pandang mana yang dipakai.

Bentuk pengisahan yang banyak dikenal ada dua yaitu sudut pandang orang pertama (akuan) dan sudut pandang orang ketiga (diaan). Nurgiyantoro (2010:271-272) menyatakan bahwa sudut pandang yang digunakan pengarang dibagi menjadi dua, yakni sudut pandang persona pertama dan orang ketiga. Sudut

pandang persona pertama (akuan) menampilkan tokoh “aku” sebagai pusat pengisahan pengarang. Sementara itu, sudut pandang orang ketiga (diaan) sebagai pusat pengisahan. Tokoh “dia” biasanya muncul dengan sebuah nama. Sudut pandang orang ketiga dibagi lagi menjadi dua jenis, yaitu sudut pandang diaan mahatahu (*omniscient point of view*) dan sudut pandang diaan terbatas (*limited omniscient point of view*).

Sesuai dengan Nurgiyantoro, Kosasih (2008:62) membagi posisi pengarang menjadi dua, yaitu pengarang yang berperan langsung sebagai orang pertama (tokoh yang terlibat dalam cerita yang bersangkutan) dan hanya sebagai orang ketiga yang berperan sebagai pengamat.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa sudut pandang adalah cara pengarang menempatkan dirinya di dalam sebuah cerita. Melalui sudut pandang, pengarang dapat mewakili dirinya melalui sebuah tokoh dalam menceritakan sebuah kisah. Sudut pandang dibagi menjadi dua, yaitu sudut pandang orang pertama (akuan) dan sudut pandang orang ketiga (diaan).

6) Gaya Cerita

Gaya adalah ciri khas seorang pengarang atau cara yang khas pengungkapan seorang pengarang (Jabrohim 2003:119). Gaya di sini meliputi pemilihan kata, penggunaan dialog, penggunaan kalimat, memandang persoalan dan sebagainya. Jadi, dapat disimpulkan gaya ditentukan oleh diksi dan struktur kalimat.

Menurut Kusmayadi (2010:27) gaya bahasa adalah teknik pengolahan bahasa oleh pengarang dalam upaya menghasilkan karya sastra yang hidup dan indah, pengolahan bahasa harus didukung oleh pemilihan kata (diksi) yang tepat.

Suharianto (2005:26) menambahkan, gaya bahasa berperan penting dalam suatu cerita. Bahasa dalam karya sastra mempunyai fungsi ganda. Bukan sekadar sebagai alat penyampai maksud pengarang, melainkan juga sebagai penyampai perasaannya. Dengan karyanya pengarang bukan hanya sekadar memberitahu pembaca mengenai peristiwa yang dialami tokoh ceritanya, tetapi juga mengajak pembacanya ikut serta merasakan peristiwa yang dialami oleh tokoh cerita.

Gaya pengarang mempunyai ciri khasnya masing-masing. Gaya mengarang atau menulis tidak dapat diajarkan, setiap orang dapat mengembangkan gaya menulisnya sendiri. Gaya seseorang pengarang itu baru nampak apabila pengarang telah menghasilkan atau menulis banyak karya sastra (Nuryatin 2010:18).

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut cara pengarang menggunakan bahasa khas untuk menghasilkan cerita atau karya fiksi lain disebut gaya bahasa. Gaya bahasa yang baik dalam cerita pendek, yaitu gaya bahasa yang variatif dan dapat memengaruhi emosi pembaca.

2.2.3.2.3 Struktur dan Kebahasaan Teks Cerita Pendek

Mata pelajaran Bahasa Indonesia pada pembelajaran Kurikulum 2013 dilaksanakan berbasis teks yang memandang teks tidak hanya sebagai wacana

tulis, namun dalam pelaksanaannya teks diartikan sebagai bentuk bahasa tulis yang di dalamnya terdapat struktur. Jadi, bahasa Indonesia diajarkan bukan sekadar sebagai pengetahuan, melainkan sebagai teks yang berfungsi menjadi sumber aktualisasi diri dan sebagai satuan bahasa yang bermakna secara kontekstual. Oleh karena itu, cerita pendek mempunyai struktur dan kaidah sesuai dengan karakteristik teks tersebut.

1) Struktur Teks Cerita Pendek

Sesuatu dapat dikatakan mempunyai struktur, apabila terdiri atas bagian-bagian yang secara fungsional berhubungan satu sama lain, demikian juga dengan teks cerita pendek. Struktur cerita biasanya dilihat berdasarkan alur yang didasarkan pada kesinambungan peristiwa-peristiwa dalam teks yang memiliki hubungan sebab akibat. Ada bagian yang mengawali cerita, ada yang merupakan perkembangan lebih lanjut, dan ada bagian yang mengakhiri cerita itu.

Keraf (2010:150-155) mengemukakan bahwa struktur teks cerita terdiri atas pendahuluan, perkembangan, dan penutup.

a. Pendahuluan

Bagian pendahuluan menyajikan situasi dasar yang memungkinkan pembaca memahami adegan-adegan selanjutnya. Karena bagian pendahuluan menentukan daya tarik dan selera pembaca terhadap bagian-bagian berikutnya. Bagian ini tidak perlu ada penjelasan atau yang bersifat deskriptif dan berdiri sendiri atau berbentuk ikhtisar yang tidak menarik mengenai situasi awal dari seluruh cerita.

b. Perkembangan

Bagian tengah adalah batang tubuh yang utama dari seluruh tindak-tanduk para tokoh. Bagian ini mencakup adegan-adegan yang berusaha meningkatkan ketegangan, atau menggawatkan komplikasi yang berkembang dari situasi asli. Bagian tubuh karangan sudah melepaskan diri dari situasi umum atau situasi awal, dan sudah memulai tahap konkritisasi. Konkritisasi diungkapkan dengan menguraikan secara terperinci peranan semua unsur cerita, perbuatan atau tindak tanduk tokoh-tokoh dan tindak tanduk mereka menimbulkan pembenturan kepentingan, pembentura-pembenturan kepentingan yang menimbulkan konflik baik yang terbuka maupun yang tertutup, bagaimana pertikaian-pertikaian antartokoh yang dikisahkan berangsur-angsur memuncak perumitan permasalahan.

Konflik hanya dapat dimengerti dan dipahami dengan baik, jika situasi awal dalam bagian pendahuluan sudah disajikan secara jelas. Semua yang terjadi dalam bagian perkembangan hanya merupakan kausalitas, yaitu akibat dari suasana lampau. Kausalitas antara satu peristiwa dengan peristiwa yang lain harus terjaring dalam satu jaringan yang logis. Peranan tokoh (karakter) harus pula seimbang dengan fungsinya.

c. Penutup

Akhir suatu perbuatan bukan hanya menjadi titik yang menjadi pertanda berakhirnya tindak-tanduk. Bagian ini merupakan titik di mana para pembaca terangsang untuk melihat seluruh makna kisah. Pada bagian ini komplikasi akhirnya dapat diatasi dan diselesaikan. Namun demikian tidak selalu terjadi,

bahwa bagian peleraian betul-betul memecahkan masalah yang dihadapi. Seringkali terjadi, bahwa penyelesaian itu bersifat semu dengan mematikan sang tokoh atau lawan tokoh utama.

Pendapat yang sama dikemukakan oleh Sumarjo (dalam Komaidi 2007:178) bahwa struktur sebuah cerita secara mudah dapat digambarkan dengan tiga bagian yaitu, (1) bagian permulaan, (2) bagian tengah, dan (3) bagian akhir. Pada bagian permulaan dituturkan tentang pengenalan dan munculnya konflik. Konflik cepat dimunculkan akan menimbulkan persoalan cerita. Bagian kedua adalah bagian tengah cerita, yakni berisi perkembangan dari konflik yang dibuat pengarang. Di bagian inilah semua cerita menuju klimaks. Selain itu, di bagian ini juga bahan-bahan cerita disusun dan dikembangkan secara maksimal. Bagian terakhir, yakni bagian penutup cerita yang berisi pemecahan konflik atau penyelesaian akhir. Porsi dari bagian-bagian itu tidak sama, karena cerita harus memberikan efek dan menyajikan emosi kepada para pembaca. Hal tersebut juga sesuai dengan pernyataan Kemendikbud (2013:186) bahwa struktur yang menyusun teks cerita pendek terdiri atas tiga bagian, yaitu, (1) Orientasi atau pengenalan, (2) Komplikasi atau timbulnya masalah/konflik, dan (3) Resolusi atau penyelesaian.

Berdasarkan penjelasan mengenai struktur teks tersebut, dapat disimpulkan bahwa struktur teks cerita pendek terdiri atas tiga bagian, yaitu 1) Orientasi (pembuka), yaitu bagian awal yang berisi pengenalan tokoh, latar, serta awalan masuk ke tahapan berikutnya, 2) Komplikasi (isi/tubuh), pada bagian ini tokoh berhadapan dengan masalah/konflik, dan 3) Resolusi (penutup), yaitu

pemecahan masalah yang harus diselesaikan, masalah tersebut harus diselesaikan dengan cara yang kreatif.

2) Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Pendek

Teks cerita pendek dapat dikatakan baik dan sesuai karakteristik teks, apabila tersusun sesuai struktur teks dan unsur-unsur pembangunnya, seperti tokoh, penokohan, latar, alur, dan sudut pandang. Selain itu, isi cerita pendek juga harus memiliki maksud dan tujuan yang ingin disampaikan kepada pembaca. Agar isi dalam teks cerita pendek dapat dimengerti pembaca diperlukan unsur-unsur kebahasaan yang melengkapi teks. Unsur-unsur tersebut di antaranya, yaitu organisasi, kosakata, penggunaan bahasa, dan aturan penulisan atau mekanik (Kemendikbud 2013:82).

a. Organisasi

Contoh kaidah kebahasaan organisasi dalam cerita pendek yaitu, penggambaran latar (waktu, tempat, dan suasana). Selain itu, gagasan yang disampaikan melalui teks cerita pendek harus komunikatif, jelas, padat, tertata dengan baik, dan memiliki urutan peristiwa yang logis, serta kohesif.

b. Kosakata

Kosakata yang sering digunakan dalam teks cerita pendek yaitu, kosakata yang dapat mendeskripsikan pelaku, penampilan fisik, dan kepribadian. Selain itu, pemilihan kosakata dapat mencantumkan penyebutan tokoh (nama, kata ganti, julukan, dan sebutan).

c. Penggunaan Bahasa

Bahasa dalam karya sastra tidak lepas dari gaya atau *style* pengarang itu sendiri. Namun, dalam teks cerita pendek terdapat kaidah penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik teks, yaitu menunjukkan sudut pandang pengarang dan menggunakan kutipan langsung. Sudut pandang pengarang hanya terdapat dalam prosa fiksi saja (cerita pendek dan novel). Sedangkan kutipan langsung yang terdapat dalam cerita pendek sebagai dialog antartokoh dalam cerita tersebut.

d. Aturan Penulisan

Meskipun cerita pendek adalah karya sastra tetap saja harus memenuhi aturan Ejaan Bahasa Indonesia secara umum, seperti ejaan, tanda baca, penggunaan huruf, istilah asing, dan penataan paragraf.

2.2.3.3 Langkah-Langkah Menyusun Teks Cerita Pendek

Menyusun teks cerita pendek merupakan bagian dari menulis kreatif. Menulis kreatif adalah kegiatan menyampaikan pikiran dan gagasannya dengan kreativitas tersendiri. Namun, pada dasarnya teks cerita pendek merupakan cerita pengalaman yang pernah dialami, diamati, atau didengar. Maka dari itu, pengarang atau penulis harus mengembangkan unsur-unsur pembangun agar cerita pendek menjadi sebuah cerita yang utuh. Teks cerita pendek akan menarik untuk dibaca jika tokoh mempunyai berkarakter kuat, karakter tokoh yang kuat harus didukung dengan latar yang sesuai. Selain tokoh dan latar, hal lain yang dapat membuat cerita pendek menjadi lebih menarik yakni konflik yang ada di

dalamnya. Pengarang harus mampu membuat dan mengakhiri konflik yang dapat memuaskan pembaca.

Nuryatin (2010:72) mengemukakan langkah menulis cerita pendek yaitu, (1) apersepsi, pada tahap ini guru menyampaikan teori tentang cerita pendek, pengalaman, dan proses penulisan cerita pendek, (2) pengingatan peristiwa, mengingat peristiwa-peristiwa yang pernah dialami, dirasakan, atau diketahui oleh penulis, (3) pemilihan peristiwa, setelah mengingat peristiwa-peristiwa yang pernah dialami kemudian penulis atau peserta didik diajak untuk menentukan salah satu peristiwa yang paling mengesankan di antara sekian banyak peristiwa yang pernah dialami, (4) penyusunan urutan peristiwa, peristiwa disusun tidak rinci dan mendetil akan tetapi hanya secara garis besarnya saja, (5) perangkaian peristiwa fiktif, merangkai peristiwa mengesankan yang nyata atau yang pernah dialami dengan peristiwa fiktif, (6) penyusunan cerita pendek, peristiwa atau kejadian mengesankan yang sudah terangkai disusun masing-masing individu sesuai dengan kreasi dan ekspresi yang berbeda-beda, (7) revisi dan penjadian cerita pendek, rangkaian peristiwa yang sudah tersusun, diteliti kembali, diperbaiki atau ditambahkan dan sebagainya agar menjadi tulisan yang baik serta tujuan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan kepada pembaca.

Selain itu, tahapan menyusun teks cerita pendek secara tertulis juga dijelaskan oleh Kusmayadi (2010:37). Langkah-langkah tersebut, yaitu (1) perencanaan awal cerita pendek, (2) tema, (3) tempo waktu yang tepat, (4) pemilihan latar (*setting*), (5) penentuan penokohan, (6) dialog, (7) pengembangan alur, dan (8) baca ulang.

Komaidi (2011:144) juga mengungkapkan secara singkat langkah-langkah menulis cerita pendek, yaitu (1) mencari ide, gagasan atau inspirasi, (2) membuat kerangka karangan, (3) menuliskan dengan mesin ketik atau komputer, (4) mengoreksi naskah, dan (5) mengirimkan ke media massa.

Berbeda dengan tiga pendapat sebelumnya, Sumardjo (2007:75-78) secara rinci mengemukakan ada lima tahap proses kreatif menulis. *Pertama*, tahap persiapan. Dalam tahap ini seorang penulis telah menyadari apa yang akan dia tulis dan bagaimana ia akan menuliskannya. *Kedua*, tahap inkubasi. Pada tahap ini gagasan yang telah muncul disimpan dan dipikirkan matang-matang, dan ditunggu waktu yang tepat untuk memulai menulis. *Ketiga*, saat inspirasi. Inilah saat gagasan dan bentuk ungkapannya telah jelas dan padu siap dituangkan ke dalam bentuk tulisan atau ucapan. *Keempat*, tahap penulisan. Saat inspirasi muncul segera tuangkan semua gagasan yang baik atau kurang baik dalam sebuah bentuk tulisan yang direncanakan. *Kelima*, tahap revisi. Periksa dan nilai berdasarkan pengetahuan dan apresiasi yang dimiliki sampai menjadi bentuk (tulisan atau ucapan) yang ideal.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, maka langkah-langkah menyusun teks cerita pendek dapat dirangkum sebagai berikut.

1) Menemukan Tema/Topik Cerita

Menentukan tema/topik bukan hal yang mudah, pengarang harus mempunyai banyak referensi dari banyak hal. Pengarang harus mempunyai pengetahuan dan informasi yang luas agar ide tersebut dapat didapatkan. Tema/topik kadangkala dapat diperoleh dari mana saja, seperti yang diungkapkan

Komaidi (2007:181) tema/topik bisa diperoleh dari buku, majalah, koran atau apa saja, ngobrol bersama teman, atau melihat alam sekitar. Seorang pengarang hendaknya cerdas dalam melihat sebuah ide dan mempertimbangkannya secara matang untuk dikembangkan ke dalam tulisan. Pilihlah bahan pembicaraan yang mudah, ringan, menarik bagimu, mungkin hal-hal yang konkrit (Widyamartaya 2009:10). Dengan demikian, menjadi pengarang harus cerdas dengan memilih ide yang banyak disekitarnya dengan mempertimbangkan pengembangan tulisan sangatlah penting.

Tema dalam banyak hal bersifat "mengikat" peristiwa, konflik serta situasi tertentu termasuk berbagai unsur intrinsik yang lain. Tema menjadi dasar pengembangan seluruh cerita, maka tema pun bersifat menjiwai seluruh bagian cerita itu. Tema mempunyai generalisasi yang umum, lebih luas dan abstrak. Maka, pilihlah tema yang sederhana dan dekat dengan kehidupan agar mudah dalam pengembangan cerita selanjutnya.

2) Menentukan Jalan Cerita dengan Acuan Unsur Intrinsik Cerita Pendek

a) Mengembangkan Tokoh dan Penokohan

Dilihat dari perannya dalam sebuah cerita secara garis besar tokoh digolongkan menjadi dua, yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan atau sampingan. Tokoh utama ialah tokoh yang memegang peran utama dan paling banyak berhubungan dengan tokoh lain. Tokoh tambahan atau sampingan ialah tokoh-tokoh lain yang menjadi pendukung jalannya cerita.

Tokoh utama dalam cerita mendapat pengembangan tokoh lebih banyak daripada tokoh sampingan. Namun, bukan berarti tokoh sampingan tidak dapat dikembangkan dengan baik. Proses membuat karakter tokoh dilakukan dengan penokohan. Teknik penokohan atau teknik membuat sebuah karakter dibagi menjadi dua, yaitu teknik analitik (secara langsung) dan dramatik (ragaian atau secara tidak langsung).

Teknik analitik atau pengungkapan secara langsung merupakan teknik uraian yang bersifat langsung dari kata-kata pengarang (Nurgiyantoro 2010:236). Artinya, watak tokoh tersebut secara sengaja ditunjukkan langsung oleh pengarang. Teknik ini dilakukan secara singkat sehingga tidak mengundang kesalahpahaman. Sementara itu, teknik dramatik atau ragaian yaitu memaparkan penokohan dengan mendeskripsikan fisik dan perilaku tokoh, perkataan tokoh, jalan pikiran tokoh, lingkungan kehidupan tokoh, dan komentar tokoh lain.

Penggunaan teknik-teknik tersebut haruslah bervariasi. Namun, penggambaran tokoh dengan penokohan harus dibatasi agar tidak mubazir. Demikian juga, tidak perlu banyak memunculkan tokoh, karena akan membuat kita kesulitan menciptakan efek tunggal (Afra 2011:132).

b) Mengembangkan Alur Cerita

Prinsip penulisan fiksi adalah bergerak maju dari permulaan (*beginning*) melalui proses dan melewati petengahan (*middle*) dan menuju akhir (*ending*) yang dalam dunia sastra lazim disebut eksposisi, komplikasi, dan resolusi (*denouncement*). Pengembangan alur tidak semudah yang dibayangkan orang

pada umumnya. Alur dibangun dengan peristiwa-peristiwa yang terjalin karena adanya sebab-akibat atau ada alasan peristiwa itu terjadi. Apabila cerita tidak memuat terjalinnya sebuah sebab-akibat tersebut maka belum dapat dikatakan sebagai sebuah alur.

Selanjutnya, Pranoto (2007:73) menyusun alur cerita dapat dilakukan setelah pengolahan ide dan penciptaan tokoh-tokoh terselesaikan. Selain itu, konflik harus tergarap dengan baik. Dalam cerita fiksi lazimnya konflik terjadi antara protagonis dan antagonis. Namun, Lukens (dalam Nurgiyantoro 2010:239) mengemukakan bahwa dalam cerita konflik dapat berupa; (1) konflik seseorang dengan diri sendiri, (2) konflik dengan orang (tokoh) lain, (3) konflik dengan masyarakat, dan (4) konflik dengan alam.

Hal yang perlu diperhatikan, yaitu memilih satu konflik agar peristiwa-peristiwa dalam cerita pendek masuk akal dan rasional (*plausibility*). Kemudian, hindari cerita yang berbelit-belit agar rangkaian peristiwa memunculkan ketegangan pada pembaca (*suspence*). Pembaca akan terpuaskan oleh cerita beralur sempurna, karena seluruh masalah yang muncul sejak awal hingga mencapai puncak konflik terselesaikan. *Ending story* (akhir cerita) harus mengesankan, menggigit, bahkan mengejutkan dan tidak boleh klise (*surprise*). Jadi, alur yang dibuat dapat menunjukkan dengan pasti kejadian tanpa membingungkan pembaca.

c) Mengembangkan Latar/*Setting*

Latar adalah penempatan waktu dan tempat beserta lingkungannya dalam prosa fiksi. Latar berfungsi untuk memperkuat atau mempertegas keyakinan pembaca terhadap jalannya cerita ataupun pada karakter tokoh. Secara garis besar latar/*setting* dibagi menjadi tiga, yaitu (1) latar tempat, mengacu pada lokasi terjadinya peristiwa; (2) latar waktu berhubungan dengan “kapan atau masa” terjadinya peristiwa-peristiwa yang akan diceritakan; dan (3) latar suasana mengacu pada keadaan atau kondisi cerita terjadi.

Penggambarannya pun tidak perlu memakai deskripsi khusus, namun memanfaatkan berbagai hal seperti dialog, perilaku sang tokoh, dan sebagainya (Afra 2011:132). Jadi, pengembangan latar meliputi segala keterangan mengenai waktu, tempat, dan suasana secara terbatas namun tetap logis agar menjadi cerita yang padu.

d) Menentukan Sudut Pandang

Sudut pandang merupakan cara dan/ atau pandangan yang digunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah karya fiksi kepada pembaca. Dengan demikian, sudut pandang hakikatnya merupakan strategi, teknik, siasat, yang secara sengaja dipilih pengarang untuk mengemukakan gagasan dalam ceritanya. Segala sesuatu yang dikemukakan dalam karya fiksi, pandangan hidup, dan tafsirannya terhadap kehidupan merupakan kesempatan pengarang dalam menentukan sudut pandang.

Pengarang hanya perlu memilih salah satu sudut pandang yang akan dipakai dalam cerita pendek. Pemilihan sudut pandang bergantung pada kebebasan dan keobjektifan pengarang dalam bercerita (Nurgiyantoro 2010:269). Sudut pandang dibedakan menjadi sudut pandang orang pertama (aku), orang ketiga mahatahu (diaan mahatahu), dan orang ketiga terbatas (diaan terbatas).

e) Diksi

Bahasa yang digunakan dalam cerita fiksi lebih banyak bermakna konotatif. Menurut Toda (2005:23) diksi sastra bekerja dengan prinsip 'kreatif personal'. Namun, terdapat perbedaan antara bahasa fiktif dalam puisi dan cerita pendek. Di dalam cerita pendek selain bahasa konotatif terdapat juga bahasa denotatif. Bahasa tersebut menjadikan bahasa fiksi memiliki rasa sehingga memunculkan emosi tertentu. Pemilihan diksi merupakan kunci kekuatan untuk menciptakan efek pada pembaca. Pengarang yang baik dituntut mampu memberdayakan diksi dengan cermat, agar gagasan dalam tulisannya dapat diterima pembaca dengan jernih (Wibowo 2009:46).

Selain diksi sebagai pembentuk keindahan cerita pendek ada pula peranan gaya bahasa. Penggunaan bahasa yang penuh variasi diksi, efektif, dan mudah dimengerti akan menjadikan cerita tersebut memberikan kesan. Selain itu, penggambaran keadaan menggunakan bahasa yang tidak monoton akan membuat pembaca merasa terhibur dan selalu mengingat cerita atau pesan yang disampaikan. Jadi, sebuah cerita pendek akan memiliki nilai lebih jika pengarang menggunakan gaya bahasa yang tepat. Meskipun demikian, gaya bahasa

merupakan cara pengungkapan pengarang yang khas yang harus diolah dengan dukungan diksi yang tepat.

3) Membuat Kerangka Cerita Berdasarkan Struktur Teks Cerita Pendek

Kerangka cerita adalah poin-poin penting cerita pada bagian awal, tengah, dan akhir (Komaidi 2011:145). Seperti tokoh, alur, latar, masalah atau konflik, solusi atau cerita pemecahan masalah (*ending*). Garis besar cerita yang akan ditulis disesuaikan dengan struktur teks cerita pendek. Pada tahap ini merupakan tahap menuliskan ide/inti cerita pada setiap bagian pada struktur teks cerita pendek. Tahapan ini biasa disebut dengan *draf* yang memungkinkan para pengarang atau penulis meninjau lagi tulisan sebelum dikembangkan. Dengan demikian, ide/inti cerita masih bersifat sementara dan masih mungkin dilakukan perubahan.

4) Mengembangkan Kerangka Cerita

Setelah menyusun kerangka karangan, langkah berikutnya penulisan cerita itu sendiri. Penulisan atau pengembangan dimulai dengan mengembangkan inti cerita setiap bagian dari kerangka yang telah dibuat. Semua peristiwa disusun bergantung pada kreativitas pengarang, namun demikian ada struktur cerita yang membentuk suatu kesatuan dan keutuhan (Sumardjo 2007:62). Maka dari itu, mengembangkan kerangka dilakukan secara berurutan mulai dari orientasi, lalu komplikasi, hingga resolusi. Pengembangan ini bergantung pada kreativitas dan daya imajinasi masing-masing pengarang. Sedangkan, isi cerita berdasarkan

kaidah kebahasaan seperti menggambarkan latar, menggambarkan tokoh-tokoh di dalam cerita, membuat kutipan percakapan, dan lain-lain.

5) Revisi (*Editing*)

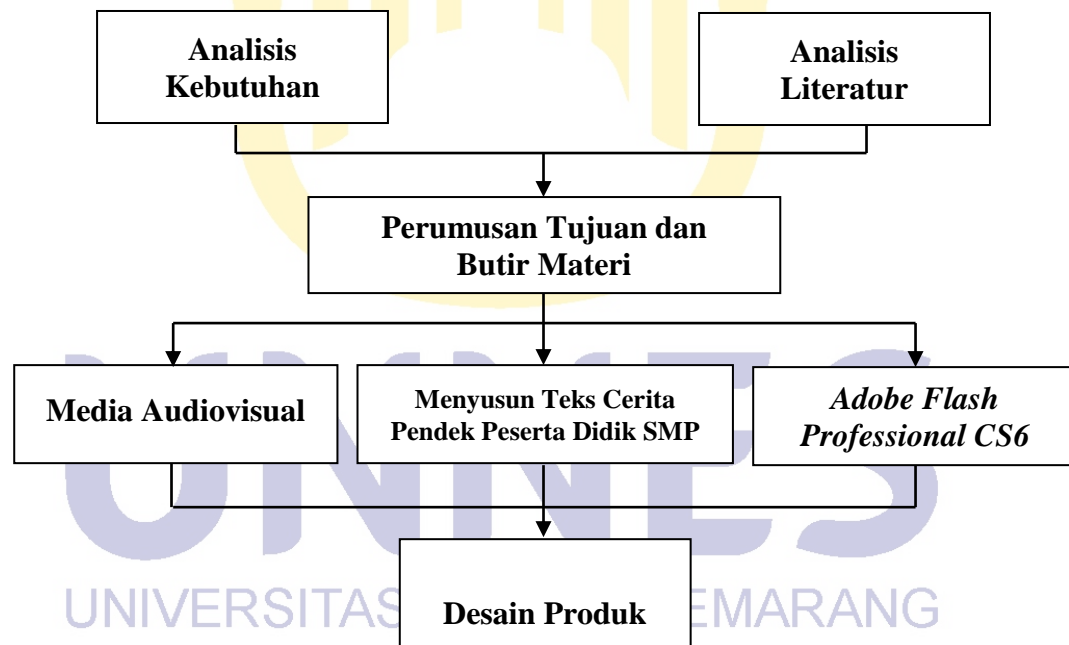
Setelah tahap mengembangkan kerangka menjadi teks cerita pendek yang utuh, tahap revisi atau *editing* teks merupakan hal terakhir yang harus dilakukan. Menurut Jabrohim (2003:79) pada tahap ini penulis atau pengarang membaca kembali karya ciptaannya secara kritis agar dapat memodifikasi, merevisi, dan lain-lain. Hal yang perlu direvisi pada naskah yaitu memperbaiki karangan dari segi mekanik dan disesuaikan dengan kaidah kebahasaan teks cerita pendek. Meskipun cerita pendek termasuk karya sastra tetap saja harus memenuhi Ejaan Bahasa Indonesia secara umum. Kesalahan mekanik antara lain penulisan huruf, ejaan, tanda baca, istilah, dan kosakata.

2.3 Kerangka Berpikir

Alur berpikir penelitian berawal dari pembelajaran bahasa Indonesia di SMP dengan Kurikulum 2013. Pada pembelajaran bahasa Indonesia di SMP terdapat pembelajaran aspek keterampilan menyusun teks cerita pendek. Pembelajaran menyusun teks cerita pendek tersebut memerlukan media pembelajaran berupa media audiovisual. Oleh karena itu, media audiovisual dibuat sesuai dengan materi yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Media pembelajaran audiovisual yang akan digabungkan menggunakan *Adobe*

Flash yang dikemas lebih menarik sehingga peserta didik dapat termotivasi untuk menyusun teks cerita pendek.

Tujuan dari dibuatnya media pembelajaran audiovisual berbasis *Adobe Flash* tersebut agar peserta didik dapat belajar secara mandiri dan pembelajaran di sekolah (klasikal) lebih efektif. Maka dari itu, perlu adanya pengembangan media audiovisual berbasis *Adobe Flash* pada pembelajaran keterampilan menyusun teks cerita pendek. Langkah awal pembuatan media pembelajaran tersebut diawali dengan analisis literatur untuk materi yang akan disajikan di dalam media pembelajaran. Langkah kedua, yaitu perencanaan desain tampilan media pembelajaran. Setelah kedua langkah tersebut terlaksana, dilakukan tahap pengembangan kemudian media pembelajaran tersebut di validasi oleh ahli. Jika terdapat kekurangan, maka desain produk media tersebut direvisi.



Gambar 2.4 Bagan Kerangka Berpikir

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan dapat dikemukakan simpulan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran audiovisual menyusun teks cerita pendek berbasis *Adobe Flash* untuk peserta didik SMP sebagai berikut.

Secara umum dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran menyusun teks cerita pendek ini diwujudkan dalam bentuk aplikasi pemrograman *Adobe Flash*. Media pembelajaran menyusun teks cerita pendek menyajikan keseluruhan materi yang diperlukan peserta didik dalam menyusun teks cerita pendek.

Adapun simpulan berkaitan dengan kebutuhan pengembangan media pembelajaran audiovisual menyusun teks cerita pendek berbasis *Adobe Flash* untuk peserta didik SMP, prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran audiovisual menyusun teks cerita pendek berbasis *Adobe Flash* untuk peserta didik SMP, dan gambaran desain media pembelajaran audiovisual menyusun teks cerita pendek berbasis *Adobe Flash* untuk peserta didik SMP sebagai berikut.

- 1) Simpulan tentang kebutuhan pengembangan media pembelajaran audiovisual menyusun teks cerita pendek berbasis *Adobe Flash* untuk peserta didik SMP. Berdasarkan analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran menurut peserta didik dan guru, diketahui bahwa media pembelajaran yang diwujudkan dalam bentuk aplikasi pemrograman *Adobe Flash* yang mencakup penyajian

isi meliputi pengantar dan materi ajar, daftar menu/konten, *background*, jenis huruf, kegrafikaan, tema cerita pendek, dan durasi tayangan.

- 2) Prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran menyusun teks cerita pendek meliputi struktur penyajian dan struktur isi/materi. Struktur penyajian meliputi bentuk media pembelajaran, kaidah penulisan, tampilan (visual), suara (audio), kegrafikaan, dan kemasan. Sementara itu, struktur isi/materi meliputi materi pembelajaran, contoh teks cerita pendek, latihan menyusun teks cerita pendek, dan evaluasi menyusun teks cerita pendek.
- 3) Desain media pembelajaran audiovisual menyusun teks cerita pendek berbasis *Adobe Flash* untuk peserta didik SMP mendapatkan penilaian oleh ahli dan guru, berikut nilai rata-rata yang diberikan validator; (a) ahli media pembelajaran memberikan rata-rata nilai 91 dengan kategori sangat baik; (b) ahli materi menyusun teks cerita pendek memberikan rata-rata nilai 80,6 dengan kategori baik; dan (c) guru memberikan rata-rata nilai 92,5 dengan kategori sangat baik. Sementara itu, perbaikan terhadap media pembelajaran, yaitu (a) sampul tempat media pembelajaran; (b) video awal media pembelajaran; (c) tampilan menu utama media pembelajaran; (d) tampilan submenu materi pembelajaran; (e) penambahan petunjuk penggunaan; (f) warna tema; dan (g) pemilihan jenis huruf. Berdasarkan nilai dan saran perbaikan yang diberikan validator menyatakan bahwa media pembelajaran audiovisual menyusun teks cerita pendek berbasis *Adobe Flash* untuk peserta didik SMP sudah layak digunakan di dalam pembelajaran menyusun teks cerita pendek secara klasikal maupun mandiri.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan dalam penelitian ini, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut.

Pertama, bagi guru yang mengajarkan kompetensi menyusun teks cerita pendek, sebaiknya menggunakan media pembelajaran audiovisual berbasis *Adobe Flash* sebagai salah satu alternatif di dalam kegiatan pembelajaran menyusun teks cerita pendek.

Kedua, peserta didik sebaiknya diberikan pengetahuan tentang teks cerita pendek melalui media pembelajaran yang tersedia sebelum melakukan kegiatan menyusun teks cerita pendek.

Ketiga, bagi peneliti-peneliti lain agar melakukan penelitian lanjutan mengenai media pembelajaran audiovisual menyusun teks cerita pendek berbasis *Adobe Flash*. Penelitian tersebut dapat berupa penelitian yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash* maupun penelitian tentang pembelajaran menyusun teks cerita pendek yang menggunakan media pembelajaran audiovisual.

DAFTAR PUSTAKA

- Afra, Afifah. 2011. *Be A Brilliant Writer*. Solo. Gizone Publishing.
- Aji, Bayu Seno. 2011. “Keefektifan Media Film Pendek dalam Pembelajaran Menulis Cerpen pada Peserta didik Kelas X SMAN 1 Wadaslintang Kec. Wadaslintang, Kab. Wonosobo”. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Anggraeni, Ratih Nurfianty. 2010. “Pengembangan Iklan Televisi sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerita Pendek untuk Siswa Kelas XI Program Bahasa SMA Negeri 1 Manyar Kabupaten Gresik”. Artikel E-Journal Universitas Negeri Malang. Online <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/sastra-indonesia/article/view/6975> (Diunduh pada 13 Juli 2014)
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Astawa, I Gede Santi. 2012. “Sistem Tutorial Matematika Diskret dalam Menunjang Proses Belajar Berbasis Komputer”. *Jurnal Ilmu Komputer*. Volume 5 No. 2 September 2012:17-22.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Atmowiloto, Arswendo. 2003. *Mengarang Itu Gampang*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Cahyadi, Dede. 2014. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flash* pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Pokok Bahasan Wujud Zat dan Perubahannya Kelas VII SMP N 5 Satu Atap Bumijawa”. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Dalman. 2014. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajawali Press.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Fitryana, Dewi Ika. 2011. "Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Melalui Media Berita dengan Metode Latihan Terbimbing pada Siswa Kelas X3 SMA Negeri 1 Rembang Purbalingga". *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Haryoko, Supto. 2009. "Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran" dalam *Jurnal Elektro*. Volume 5 No. 1 Maret 2009:1-10.
- Jabrohim dkk. 2003. *Cara Menulis Kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jumarudin, Endang S. 2007. *Cara Mudah Menulis Naskah*. Yogyakarta: Pustaka Fahima.
- Kemendikbud. 2013. *Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Keraf, Gorys. 2010. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Komaidi, Didi. 2007. *Aku Bisa Menulis: Panduan Praktis Menulis Kreatif Lengkap*. Yogyakarta: Sabda Media.
- Kosasih, E. 2008. *Apresiasi Sastra Indonesia*. Jakarta: Nobel Edumedia.
- Kusmayadi, Ismail. 2010. *Lebih Dekat dengan Cerpen*. Jakarta: Kreasindo.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mahsun. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Noveriyanto. 2013. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Melalui *Software Ulead Video Studio* yang Dikemas Menjadi Bentuk Audiovisual Guna Meningkatkan Kemampuan Menulis Kreatif Cerpen". *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.

- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nuryatin, Agus. 2010. *Mengabadikan Pengalaman dalam Cerpen: 7 Langkah Pembelajaran Menulis Cerpen*. Rembang: Yayasan Adhigama.
- Pradekso, Tandiyono dkk. 2013. *Buku Materi Pokok Produksi Media*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pranoto, Naning. 2007. *Creative Writing Jurusan Menulis Cerita Pendek*. Jakarta: Raya Kultura.
- Priyatni, Endah Tri. 2014. *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Riduwan. 2009. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rohimah, Ima. 2014. *Buku Penilaian Autentik Bahasa Indonesia untuk SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Aksara Pratama.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Sayuti, Suminto A dkk. 2008. "Pengembangan Model Pembinaan Menulis Karya Sastra bagi Anak dan Remaja" dalam *Jurnal Fenolingu*. Edisi Khusus Mei 2008:1-26.
- Sayuti, Suminto A. 2009. *Modul Menulis Fiksi*. Yogyakarta: PBSI, FBS UNY.
- Schwan, Stephan dkk. 2004. "Getting Interactive Media Into Schools: Experience from a Pilot Project In Austria" Johannes Kepler University. Austria and Educationhighway Innovation Center For School and New Technology. (Diunduh pada 13 Juli 2014)
- Stanton, Robert. 2007. *Teori Fiksi: Robert Stanton*. Penerjemah Sugihastuti dan Rossi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2007. *Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharianto, S. 2005. *Dasar-dasar Teori Sastra*. Semarang: Rumah Indonesia.
- Sukino. 2009. *Menulis Itu Mudah*. Yogyakarta: Pustaka Populer.
- Sukirno. 2010. *Belajar Cepat Menulis Kreatif Berbasis Quantum*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumardjo, Jacob. 2007. *Catatan Kecil Tentang Menulis Cerpen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sunyoto A. 2010. *Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application*. Yogyakarta: ANDI.
- Suryaningrum, Rima Indah. 2014. "Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis Konservasi Budaya dalam Bentuk VCD Interaktif melalui Pendekatan Kontekstual untuk Siswa SMP". *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Toda, Dami N. 2005. *Apakah Sastra?*. Magelang: Indonesiatara.
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.

Wibowo, Rudi. 2012. "Pengaruh Media Video Klip dan Teknik 5W+1H Terhadap Aktivitas dan Prestasi Menulis Cerpen pada Siswa Kelas X SMA Pancasila Purworejo Tahun Ajaran 2012/2013". Artikel E-Journal Universitas Muhammadiyah Purworejo. *Online*
<http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php./surya-bahtera/article/view/965/0>
(Diunduh pada 26 Desember 2015)

Wibowo, Wahyu. 2009. *Menjadi Penulis & Penyunting Sukses*. Jakarta: Bumi Aksara.

Widyamartaya, A. 2009. *Kreatif Mengarang*. Yogyakarta: Kanisius.



UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG